

Micro NEWS
100 JEUX TESTÉS !
SPÉCIAL ÉTÉ
JEUX, ÉNIGMES, BD, CONCOURS...
CONSOLES
NINTENDO, NEC, SEGA, ATARI, GAME BOY
SONDAGE
GAGNEZ 100 LOGICIELS
ROMAN-PHOTO AVEC CARALI
N°23 JUILLET / AOUT 1989
M 2843 - 23 - 25,00 F
3792843025001 00230
JILEROUGE
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95


L'homme au Chapeau est de r
L'INTREPIDE AVENTURIER ARCHEOLOGUE EST DE RETOUR AVEC UNE NOUVELLE MISSION – ET UNE COURSE IMPLACABLE CONTRE LE MAL
Mais d'abord, il a une mission personnelle à accomplir – retrouver son père qui a disparu. Le Docteur Nenry Jones, historien célèbre, a été kidnappé et ses ravisseurs pensent qu'il sait ou se trouve le Saint Graal, le calice renfermant le secret de la vie éternelle ..
La recherche commence, des canaux de Venise aux sommets vertigineux des chateaux allemands et aux étendues arides des déserts de l'est. Indy doit délivrer son père et, ensemble, ils doivent affronter la plus grande force du siècle – le Nazisme. Et un Nazi, en particulier, ne reculera devant rien pour arriver à l'immortalité ....
INDY
AMIGA
LUCASFILM
THE ACTION GAME
IMAGES D'ÉCRAN DE FORMATS DIVERS
U.S. GOLD
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TO R C.I.T., B.P


'etour!
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
LUCASFILM PRESENTS
INDY
INDIANA JONES
Last Crusade
THE GRAPHIC ADVENTURE
IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.
LUCASFILM GAMES
THE GRAPHIC ADVENTURE
INDIANA JONES, INDY ET LUCASFILM GAMES SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE LUCAS LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
LUCASFILM™ GAMES
3 RUE DE ARRIVEE 75015 PARIS. TEL: 010 331 433 50675

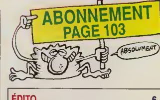


JOUER AUX GENDARMES ET AUX VOLEURS N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI DRÔLE . . .
Des courses à une vitesse folle, des poursuites dangereuses, des tirs comme dans la réalité avec en plus un brin d'humour, voilà ce que vous allez trouver dans le nouveau jeu de TENGEN APB. Vous serez pendant 7 jours le policier Bob à la poursuite de petits bandits et de dangereux criminels.
APB
NO HIKING
SHOP
POLICE
SKREEECH!!
TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.
Distributed by
DOMARK

SOMMAIRE



Couverture Jacques Lerouge



Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Rédaction :
Brice Defeyer, Mourad Krim,
Jean-Pierre Labro
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni
Diffusion :
Jacques Houlmann
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-André Berthault,
Pierre-Emmanuel Grange,
Laurence le Gentil, Frédéric
Harmand, Marc Lacombe Vincent
Levet, Ludovic Monnerat
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis
Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger :
Tony Takouchi (GB), Fred Schearling
(Allemagne), Mina Cosnefroy (USA)
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Lerouge
Photogravure :
Photocop
Impression: Rotolaf
Depôt légal :
2ème trimestre 1989
ISSN 0984 9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital
de 250 000 F - 67, avenue du
Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47 25 72 75
Directeur de la publication :
Jean Michel Berté
Distribution NMPP
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 85 000 ex.

EDITO

Vous êtes bien installé sur votre serviette, le sable est cheud, le mer est bleue... Lorsque vous aurez fini de zieuter les mignonnas qui vous topent-less et vous aguichent jusqu'à la dernière suée, faites-vous donc un patit Super Mario Lend sur votre console Geme Boy... Mels attention su lion encheîné du troisième tableau et lorsque vous auraz délivré votre dulcinée et qu'elle dira : "Thenk you Mario", n'oubliez pas le fameux "Oh ! Delsy". Non, pes celle sur le plage, celle sur l'écran LCD ! Zzzgrrrzzz... feille temporelle da cat édito terminée - stop - retour à l'été 89 - stop - console Game Boy pas encore disponible - stop - mels néanmoins présanta dans les News an page 22 - stop.

Bon, le Game Boy on the beach ce sera pour l'année prochaine... Pour vous consoler, esseyez donc de résoudre las BD-énigmes de Cerali at découvraz se tronche dans notre premier (but not least) romen-photo, ou bien lisez le courrier de Rosie Zounette... ou alors profitez-en pour sortir un crayon et répondre eu sondage, ce qui nous permettra de faire un Micro News encore plus intanse puisqu'il tiendra compte de vos desiderata les plus intimes. Pas d'hésits ni de fausse pudeur, si vous voulez vous exprimer c'est la moment ou jemais !

Bonnes vacancas !

Jaan Michel Berté

LORICIELS EST MORT, VIVE LORICIEL !

Imaginez un salooo perdu en plein désert, où les principaux représentants de la presse micro - amenés là presque de force - se sont retrouvés, tremblants et bredouillaots, livrés corps et biens aux horribles despérados des Loriciel Brothers, les plus célèbres braqueurs de la micro depuis les frères Dulton...

"Haut les mains ! Que personne ne bouge ! C'est un hold-up. Il ne vous sera fait aucun mal, vos misérables personnes n'ont aucune valeur pour nous. Quant aux pendentifs qui brillent à vos cous, nous crachons dessus !"

Un silence de mort s'abattit sur l'assemblée. Les glottes refluaient en toute hâte un restant de salive. Une mouche inconsciente et myope s'époumonait contre une vitre qui ne laissait plus filtrer le soleil depuis des lustres... Un coup de flingue charitable mit fin à son calvaire.

Le décor était planté, restait aux bandits aux yeux bridés à dévoiler leur ignoble chantage.

"Nous voulons les plans du prochain jeu de Loriciel, sans quoi nous vous livrerons en pature aux adeptes d'Exxos..." Ainsi, les coyottes à foie jaune savaient... Pourtant, l'information avait été tenue ultra-secrète. L'angoisse montait. Qu'allait-il advenir ? A la surprise générale, ce fut l'un des membres de la bande à Laurant qui prit l'initiative... Il s'avança bravement vers les bandits qui le rouèrent de coups jusqu'à le laisser pour mort. L'once de témérité qui aurait pu naître un instant plus tôt dans l'assemblée fut instantanément étouffée dans l'œuf. La situation semblait désespérée, sans issue...

Et alors ? Et alors ? Eh, eh ! Zorro est arrivé-é-é...

Drôle d'histoire, hein ? Et pourtant, tout est vrai ou presque... L'important, c'est que le secret si bien gardé nous ait finalement été dévoilé. Et quel secret !

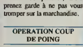

Présentation du nouveau programmeur à la ferme

LES LOGOS MOTIVENT !

Voici quelques mois déjà que nous soupçonnions la venue d'une nouvelle race de jeux de la part de Loriciel... pari gagné. Elémentaire ! me direz-vous, il n'y a qu'à voir l'effort fait à tous les niveaux autour de *944 Turbo Cup*, ou encore suivre le regard oblique que lancent les responsables de la société en direction des consoles, pour se rendre compte qu'ils n'ont pas l'intention de s'endormir avec le petit logiciel de Monsieur-tout-le-monde. Et pour couronner le tout, ils changent de logo... Si c'est pas un signe ça, je suis prêt à entrer au couvent... des Carmélites - tant qu'à faire !
Voilà la question : pour quelle obscure raison changent-ils de logo après bientôt six ans d'existence ? L'évolution, mon cher, l'évolution. Figurez-vous qu'il y a six ans de cela, l'informatique familiale n'en était encore qu'à ses premiers vagissements. Un logotype de style enfantin était donc tout à fait approprié. Aujourd'hui, le temps aidant, le marché et la clientèle ont avancé main dans la main vers une plus grande maturité, d'où la volonté de l'éditeur d'adapter son image. Bien que la démarche soit à but uniquement commercial, la décision n'a pas dû se prendre aisément ; imaginez Mi-


Laurant Weill : Projet ? Un simulateur de toboggan .

reille Mathieu les cheveux blonds et bouclés, c'est cinquante pour cent de son fan club qui rend son tablier ! Alors il fallait jouer dans la finesse, c'est pourquoi le principal élément de base demeure, à savoir le chat. A l'instar d'un constructeur dont je tairai le nom mais qui sort ses griffes, le chat de Loriciel a désormais une allure plus féline, pour ne pas dire moins caricaturale. Plus important encore, il est représenté en mouvement, reflet du dynamisme que semble plus que jamais adopter l'entreprise.
- "Eh mec, tu la craches ta valda ? Nous ce qu'on veut, c'est les jeux."
Voilà , voilà ! Je n'irai pas jusqu'à dire que Loriciel fait preuve d'une extraordinaire originalité. En effet, tout ce qui s'annonce au firmament de la société a déjà plus ou moins été fait sur divers supports. Cependant, il faut admettre que du point de vue de la qualité, c'est tout bonnement exceptionnel, jugez plutôt...
Commençons notre inventaire par **West Phaser**, un jeu de tir dans lequel tout se "dégomme" avec une précision proche du pixel : les lampes, les meubles et bien évidemment les différents personnages, bons ou méchants, qui traversent l'écran. Mais là n'est pas la révélation. En effet, plus question d'utiliser un vulgaire joystick puisque West Phaser est conçu autour de son propre outil de jeu, qui n'est autre qu'un somptueux pistolet au design remarquable et surtout à l'efficacité redoutable. Même si, comme je le disais plus haut, le principe n'est pas nouveau, tout dans le jeu ou la gestion du phaser frise la perfection. Quelque soit la distance de tir - pourvu qu'elle n'excède pas les cinq mètres, à moins d'être d'une adresse prodigieuse - la précision reste très bonne... du jamais vu !
Jamais vu non plus, son prix : 299 F sur tous les formats.



Lorsqu'on sait que des sociétés telles que Actionware, Cobra Soft ou Infogrames sont en passe d'adapter leurs produits au phaser de Loriciel, qui devient de ce fait un véritable standard, le prix en est d'autant plus réduit. Les logiciels issus de cette génération porteront un logo particulier : "Phaser compatible", alors prenez garde à ne pas vous tromper sur la marchandise.

La témérité ne paye pas .



OPERATION COUP DE POING

André Panza, vous connaissez ? Moi non plus. Pourtant il s'agit du champion du monde





Kick boxing

Pinball magic

de Kick Boxing, autrement dit de Full Contact, sport de castagne hybride né d'un subtile mélange entre la boxe française, la boxe américaine et la baston... Il paraît que le gars en question a tout dans les muscles... Non non, Dédé, j'ai pas dit que tu n'avais rien dans la culotte ! Trêve de plaisanterie. Ce n'est pas un hasard si je vous parle de ce super champion méconnu aujourd'hui mais célèbre demain via la micro. En fait, André Panza est le René Metge du ring .. pourquoi ? Tout simplement parce qu'il vient de participer à la réalisation d'un logiciel du nom de **Kick Boxing** édité par Loriciel. Là encore, l'originalité fait défaut... Un simulateur de combat de boxe de plus, serait-on tenté de dire. Eh bien pas vraiment, parce que tout comme dans West Phaser, tous les détails ont été mijotés, peaufinés pour en faire un véritable combat. Non, Kick Boxing n'est pas accompagné d'un gant percuteur d'écran... c'est mieux que ça. Imaginez une animation créée à partir d'une succession d'images digitalisées et retravaillées, super hein ? Justement, c'est à peu de choses près ce qui a été fait pour la réalisation de ce logiciel : André Panza et un sparing partner - un fana de boxe de l'équipe Loriciel - se balancent des coups tant qu'ils peuvent sur un ring, tandis que chacun de leurs mouvements sont filmés pour être ensuite décomposés et digitalisés... une belle animation en perspective. Cette situation peu banale nous vaut une anecdote que je ne puis me priver de vous conter : lors d'une de ces séance de travail, André Panza annonce un coup qu'il va porter à son "adversaire", il s'exécute et le sparing roule à terre en hurlant de douleur. Sur ce, notre boxeur se tourne l'air désolé vers les techniciens en disant : "Je ne l'ai même pas tapé !". C'est ce qu'on appelle du réalisme frappant... Et dire que le prix du logiciel : 199 F ne rembourse même pas les frais d'hospitalisation du malheureux...

ÇA ME FAIT FLIPPER !

Voilà un bon moment que nous n'avions plus vu de simulation de flipper digne de ce nom sur nos machines. Encore fallait-il trouver l'idée qui donnerait à nouveau son heure de gloire à ce type de jeu. C'est chose faite avec **Pinball Magic**, un superbe flipper comme nous aimerions en voir plus souvent dans les cafés. Douze tableaux se succèdent, plus déments et plus complexes les uns que les autres, dont certains comportent même des jeux de casse-briques du genre *Arkanoid*. Pinball Magic se joue à deux joueurs et toutes les options habituelles des vrais jeux y figurent : bonus, extraball, spéciales, etc. Afin de lui donner une dimension encore inégalée, les programmeurs sont allés jusqu'à enregistrer les sons d'un véritable flipper, à moins que ce ne soit une bonne excuse pour aller boire un coup au troquet du coin. En tout cas une chose est sûre, même les enragés de jeux de café trouveront dans Pinball Magic un excellent compromis pour un prix équivalent à quarante parties, c'est à dire 199 F.



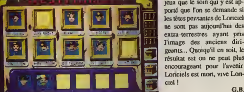
ARRETE TON CHAR !

Avec de telles annonces, on pourrait croire que Loriciel va entrer en hibernation - ce qui serait un comble vu le temps qu'il fait - mais pas du tout puisqu'un tout autre jeu est à l'étude en ce moment même. Le titre n'est pas encore trouvé, mais nous pouvons d'ores et déjà vous en donner un petit aperçu. Il s'agit d'une simulation de pilotage de char entièrement en 3D. Vous pilotez, la tête à l'extérieur de l'engin dont vous voyez la partie avant ainsi que le paysage en vrai 3D face cachée. Le scrolling est irréprochable, on s'y croirait.

Jamais un simple changement de logo n'avait apporté tant de bouleversements dans une société. Tout semble tellement différent, aussi bien le type de jeux que le soin qui y est apporté que l'on se demande si les têtes pensantes de Loriciel ne sont pas aujourd'hui des extra-terrestres ayant pris l'image des anciens dirigeants... Quoiqu'il en soit, le résultat est on ne peut plus encourageant pour l'avenir Loriciels est mort, vive Loriciel !

G.B.

West phaser





SI C'EST PAS DE L'INFOGRAMES, J'EN VEUX PAS !

Vous qui avez délaissé votre ordinateur après en avoir fini avec *Dungeon Master*, ne désespérez pas. Vous qui vous morfondez en attendant la suite de *The Bard's Tale*, réveillez-vous. Un nouveau jeu de rôle d'envergure s'annonce sur nos Amiga, ST et autres PC, et vraiment il était temps ! Parrainé par Gary Gygax - le père de Donjons & Dragons - **Drakkhen** est un jeu sans précédent, fruit de deux années de travail d'une équipe exceptionnelle.

Gary Gygax entouré de Bruno Bonnell, François Marcella-Froideval et Philippe Ulrich

Le souffle de la vie !

Donjons & Dragons est un nom qui évoque les mondes mythologiques où se côtoient des races plus que disparates - trolls, ogres, gobelins ou hobgobelins - qui s'affrontent sans cesse avec les nains, kenders, elfes et autre humains... quand ils ne sont pas occupés à se battre ensemble ! Mais le "monstre" suprême reste toujours le dragon, parfois sublime comme le dragon d'or, parfois redoutable comme le dragon chromatique à cinq têtes, l'ultime dragon du Mal. Drakkhen se déroule en une époque troublée qui voit l'avènement d'une ancienne prédiction. En résumé, la prophétie annonçait la fin du monde antique le jour où le dernier dragon ne serait plus.
Tué par un guerrier assassin, le dernier dragon prononce quelques mots dans sa langue, annonçant l'extinction des dragons et la fin de l'ancien monde. Dès lors, les pouvoirs magiques disparaissent et la genèse débute... Dernier espoir d'un monde fatigué, quatre aventuriers envoyés sur une île volcanique découpée en quatre régions distinctes faites de marais, de déserts, de glaces et de prairies. Nombreux seront les périls qu'ils auront à affronter afin de retrouver les huit donjons dans lesquels résident les princes-dragons, quatre mâles et quatre femelles (quatre sont bons, les autres sont mauvais) pour réunir huit gemmes, nécessaires pour invoquer Drakkhen - suprême dragon primordial - et implorer son pardon !

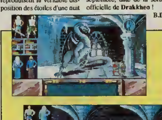
Le feu sacré

Le scénario, bien que n'étant pas dévoilé ici dans sa totalité, est sans aucun doute superbe... et difficile à réaliser sur une machine. Pourtant le résultat est là : les mouvement extérieurs se font en trois dimensions, chaque pas correspondant à un déplacement d'un mètre sur cette île d'une superficie de 64 km2 ! L'action est bien sûr en temps réel et plusieurs personnes peuvent jouer simultanément. Quant aux donjons, ils comptent chacun trente salles, soit 240 salles différentes au total ! Les monstres ? Il y en a plus de 150, de même que pour les sortilèges... et seulement un peu plus de cent objets différents sont accessibles dans le jeu... gasp. Un "petit détail" révélateur de l'esprit dans lequel a été fait le jeu : le ciel utilise à lui seul 42 couleurs, seize dans sa partie supérieure, seize dans sa partie inférieure et dix pour le dégradé intermédiaire... et la nuit étoilée n'est pas gérée au hasard, les constellations apparaissant à l'écran reproduisent la véritable disposition des étoiles d'une nuit de juillet aux environs de Troyes ! Pardonnez l'expression, mais vraiment, "c'est de la folie" ! Nous vous en reparlerons bien sûr, et plutôt deux fois qu'une...

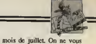
C'est de leur faute !

Pour avoir passé deux années de leur vie à développer cet inestimable joyau, nous remercions Laurent Salmeron aux effets spéciaux, Daniel Charpy pour la gestion des déplacements, Richard Bottet pour la création du jeu de rôle Drakkhen, Caza pour ses illustrations, Charles Callet pour la musique, François Marcella-Froideval, scénariste de génie (il a travaillé aux Etats-Unis aux côtés de Gary Gygax, et encore on ne vous dit pas tout !), Dominique Giroux pour les graphismes, et enfin Michel Royer, auteur de la 3D de Drakkhen (le matheux du groupe, c'est lui !). Retenez bien ces noms, grâce à eux de nombreuses nuits blanches se préparent dans nos foyers pour septembre, date de la sortie officielle de **Drakkhen** !

B.D.

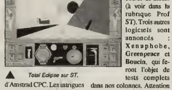






MICROPROSE FAIT DES PETITS !

Eh oui, MicroProse voit sa famille se développer avec l'arrivée de deux nouveaux labels, MicroStatus et MicroStyle, dédiés respectivement aux jeux d'aventure et aux jeux d'action. Les deux premiers jeux édités sous label MicroStatus sont d'ores et déjà des succès, phénomène guère étonnant puisqu'il s'agit des versions ST et Amiga de **Dark Side** et **Total Eclipse**, bien connus des possesseurs d'Amstrad CPC. Les intrigues sont toujours aussi passionnantes, magistralement servies par des graphismes superbes. Soyons clairs : sur CPC, c'était très bien, sur 16 bits... c'est à rendre fouuu ! Ils sont annoncés mais nous ne les avons pas encore vu : **Tower of Babel**, un puzzle en 3D qui semble basé sur des graphismes en ray-trace et UMS 2, **Nations at War**, version améliorée d'*UMS*. Ces deux produits seront disponibles en août sur Amiga, ST et PC. Le label MicroStyle ne reste pas à la traîne et s'apprête à entrer dans nos maisons grâce à RVF **Honda**, une simulation de course de motos (à voir dans la rubrique Prof ST). Trois autres logiciels sont annoncés : **Xenaphobe**, **Greenpeace** et **Boucin**, qui feront l'objet de tests complets dans nos colonnes. Attention à **Pirates !**, qui déboule sur nos ST après de longs mois d'attente et nous permet de découvrir en couleur l'un des meilleurs jeux jamais réalisé sur cette machine. L'occasion ou jamais de se prendre pour Sir Francis Drake... Un chef-d'œuvre qui trouvera sa place prochainement dans nos Tops du mois !



Total Eclipse sur ST.

Dans la série "les grands classiques se reconvertissent sur PC", on note ce mois-ci l'arrivée de **Sentinel**. Une atmosphère envoûtante, une ambiance extraordinaire qui va vous transporter dans un monde irréel où tout n'est qu'énergie. Un must ! Étonnant, **Virus** va infester d'ici peu les lecteurs de disquette de vos PC. Allons-nous avoir droit à une version fil de fer, comme sur Spectrum, ou la carte turbo sera-t-elle vendue avec ?

Les oreilles de M. Spock se sont-elles agrandies depuis qu'il lit régulièrement Sex Machines ? Vous le saurez en jouant à **Star Trek** sur C64. On n'y croit plus mais on en parle quand même, **Verminator** va/devrait/pourrait sortir sur ST et Amiga en ce doux mois de juillet. On ne vous parle pas de **Savage**, vous pourrez le retrouver dans toutes les rubriques ou presque ! Par contre envolons-nous pour l'Amazonie avec **Rick Dangerous**, super-héros maudit qui s'écrase avec son avion dans une jungle sympa où les G.O. du coin sont anthropophages, bientôt sur ST et Amiga. Une queue, des boules, un tapis vert, trois bonnes raisons de se taper **3D Pool**, une "stimulation" de billard réalisée sous la direction technique de Maltese Joe Barbara, champion européen toutes catégories. Un jeu disponible sur l'ensemble des bécanes existantes (même Archimedes). Ouf... dites, les vacances, vous connaissez chez MicroProse ?

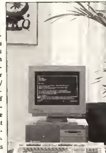


Dark Side sur ST.



QUI A PEUR DU GRAND MECHANT LOOK ?

Virgin Loisirs se met en quatre pour s'assurer le leadership du marché français des logiciels de jeux. Ca va être hyper-méga-géantissime ! Du logiciel à tous les étages, grâce à la distribution des produits Virgin Mastertronic, sous différents labels. Pour les forcenés de l'arcade, les enragés du joystick, ruez-vous sur les titres **Virgin games**, spécialisés dans l'action/aventure et les conversions de jeu de bar. Les adeptes des jeux de rôle pourront étancher leur soif d'aventure avec les futures productions de **Melbourne house**. Les deux autres collections - **Leisure Genius** pour les adaptations de jeux de société et **Mastertronic** pour les logiciels à prix réduits - viendront compléter la gamme tous terrains de Virgin Loisirs. Méga n'est-il pas ? Surtout que les softs annoncés sont de véritables joyaux : *Shinobi, Risk, Continental Circus, Double Dragon 2, Ninja Warrior*... A suivre.





LES SEPT PC CAPITAUX

Commodore vient d'annoncer la disponibilité de son nouveau compatible : le **PC 30 III**. C'est un véritable compatible AT, basé sur un processeur 80286 à 6, 8, 12 Mhz. Il dispose d'une capacité mémoire de 640 Ko extensible à 16 Mo, est doté en version de base d'une unité de disquettes 3 pouces 1/2 (1,44 Mo) et d'un disque dur de 20 Mo. Les modes graphiques EGA, CGA, MDA et Hercules sont accessibles en standard.

"Alors Don Commodoro, encore un PC !" Mais Seigneur, ce n'est qu'un compatible... "Un compatible oui, mais un Commodore !".

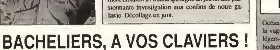
UN COUP DE BARRE, MARS ET ÇA REPART

Une base terrestre, quelque part dans l'univers, connaît des troubles sérieux. Deux flics, Matthews et Julienne, de la planète Mars, vont devoir mettre à profit leur expérience pour mater la révolte. Autant vous le dire tout de suite, un homme et une femme seuls dans un vaisseau, ça promet... des aventures croquignolettes. Seulement le duo martien n'est pas là pour la bagatelle et le septième ciel peut attendre (remake d'un célèbre film). **Mars Cops** est la dernière création d'Arcana qui signe un jeu ici une passionnante investigation aux confins de notre galaxie. Décollage en juin.



FAITES-VOUS LABEL !

Océan surfe à son tour sur la vague des softs à prix légers-légers... Un label budget vient de voir le jour : **The Hit Squad**. Trois séries de logiciels dans chaque collection - sport, arcade et adaptation de films - collectionneurs à vos jaquettes ! Chaque jeu sera présenté sous le même packaging, quelques titres : *International karaté +, Super Hang-On, Arkanoïd, Rambo, Batman*...



BACHELIERS, A VOS CLAVIERS !

Le minitel rose a encore frappé. Du calme, doucement, on ne pousse pas derrière. Une recommandation importante, avant d'aller plus loin : cet article ne s'adresse exclusivement qu'aux élèves de terminale. De plus, nous ne serions être tenus pour responsables de tous les débordements occasionnés par la lecture de ce papier. Il fallait le dire. Trêve de bavardage, vous venez de passer le bachot et vous vous rongez les sangs en attendant les résultats ? Vous avez des doutes, des angoisses, plus de cent fois vous avez refait ce p... d'exo de math, le stress vous gagne, comment savoir si vous vous êtes planté ? Micro news vous donne la solution, tapez **36 15 "EDUC"** sur votre minitel. Les corrigés y seront disponibles deux heures après les épreuves et pendant 1 mois. Merci qui ? Sachez, pour votre culture personnelle, que le serveur attend 500 000 consultations, alors un peu de patience. Cette performance télématique a mobilisé 28 ordinateurs compatibles PC/XT (des TX 88) de la société IEEE de Bezons. A vos claviers, pour une fois, votre minitel ne vous fera pas rosir, peut-être verdir...



ENCORE TROP CHER

Nous vous avions parlé de l'A205, et bien c'est raté ! Le nouvel Archimedes s'appele **A3000**, il mesure 4 cm en hauteur, possède un 1 Mo de RAM extensible à 4 Mo et 1 Mo de ROM, il est bien entendu multitâche et intègre une prise Midi (une In, deux Out et une Thru). Plus rapide que les anciens modèles, il fait énormément penser à l'Atari et à l'Amiga 500 de par son architecture fermée. Malheureusement, son prix devrait avoisiner les dix mille francs. Décidément, la qualité se paye trop cher... Une carte Midi existe aussi pour les autres modèles, alliant pour une fois prix compétitif et qualité : il ne vous reste plus qu'à acheter **Studio 24** d'EMR Research, un studio Midi 24 pistes et en avant la musique..

ÇA VA SAIGNER !

Barbarian 2, de Palace Software, débarque avec armes et fracas sur Amiga. Toujours aussi passionnant mais encore plus performant. Les graphismes ont été améliorés, la musique et les bruitages sont déments. Richard Joseph, le maestro maison, a utilisé à fond les performances de la machine et a exploité toutes les possibilités offertes par les 4 canaux stéréo de la talentueuse bécane. Ça va faire du bruit dans les chaumières ! Sortie prévue fin juin/début juillet.



CONCOURS LORICIELS MICRO NEWS

Voici les réponses au concours Loriciels / Micro News. Vous avez été nombreux à y répondre et un pont aérien a dû être installé entre la poste et les locaux de Micro News. N'en envoyez plus, nous avons les vingt gagnants.

Question n°1 : il fallait répondre "un jeu d'arcade".
Question n° 2 : il fallait répondre "deux mi-temps de quarante minutes chacune".
Question n°3 : il fallait répondre "1983".
Question n°4 : il fallait répondre "R2D2 et Z6PO".
Question n°5 : il fallait répondre "1024 Octets".
Question subsidiaire : il fallait répondre "4".

Gibelin Stéphane, le gagnant



UN DEAL D'ENFER

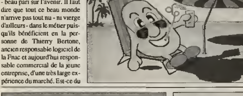
C'est toujours avec grand plaisir que nous célébrons la venue d'une société nouvelle dans

▲ *Safari Guns*

le petit monde de la micro. La dernière en date se nomme **New Deal Production** et le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle promet ! Avant même la sortie d'un seul produit, New Deal se compose déjà de douze personnes à temps plein et de sept programmeurs extérieurs - beau pari sur l'avenir. Il faut dire que tout ce beau monde n'arrive pas tout nu - ni vierge d'ailleurs - dans le métier puisqu'ils bénéficient en la personne de Thierry Bertone, ancien responsable logiciel de la Fnac et aujourd'hui responsable commercial de la jeune entreprise, d'une très large expérience du marché. Est-ce du flair ou tout simplement du hasard ? Difficile à dire, en tout cas il est certain que leur premier jeu ne pouvait mieux tomber, puisqu'il a trait à la défense des... éléphants, entre autre. Un scénario simple mais efficace qui vous mettra dans la peau d'un reporter genre Christian Zuber, traversant la brousse à la recherche d'animaux sauvages, à la fois pour les immortaliser sur la pellicule et les protéger des braconniers. Le but du jeu : rapporter le maximum de portraits d'animaux, réussis tant qu'à faire - les photos peuvent être floues -, tout en ayant sauvé le plus grand nombre de spécimens. Les graphismes sont somptueux et les bruitages sont d'un grand réalisme que l'on doit à une énorme dose de digitalisation. **Safari Guns**, c'est son nom, sortira vraisemblablement début septembre avec en prime un sticker de la fondation Brigitte Bardot.

Un autre jeu d'arcade est également au programme de la rentrée : **Fire** qui n'est autre qu'un *Silkworm* évolué, aux graphismes surprenants. Le scrolling des six plans du décor est impressionnant et l'animation de l'hélicoptère lorsqu'il prend ses virages est particulièrement bien rendue. Le principe du jeu est basé sur l'accomplissement de cinq missions périlleuses dont les lieux d'action touchent également de très près à l'actualité : Amérique centrale, Moyen-Orient, Afrique du nord, etc.

▼ *Prof, le personnage des éducatifs de New Deal*



Dans un tout autre genre, New Deal prépare activement la sortie d'un wargame pour fin septembre. Ce dernier n'a toujours pas de titre défini, néanmoins nous pouvons d'ores et déjà vous annoncer qu'il ne



▲ *Fire*

dépare pas des deux précédents, tant par ses qualités graphiques que par l'intérêt de son scénario. Enfin, et nous en resterons là pour ce qui est des prévisions à plus ou moins long terme, signalons la mise sur pied de toute une ligne de logiciels éducatifs dont le premier chapitre serait consacré aux mathématiques. Ces logiciels destinés aux enfants seront tous animés par le même personnage du nom de Prof. Tous ces produits sont prévus sur Atari ST, Amiga et PC.

UNE DEESSE GRECQUE SAUCE NIMOISE

Aphaia était une déesse grecque, symbole de la lumière et de la vie, la légende dit qu'elle fut la mère fondatrice de l'île d'Egine, en face du port d'Athènes. A l'époque de sa splendeur, les Athéniens prirent ombrage de sa puissance et l'éliminèrent. De nos jours, Aphaia renaît de ses cendres sous la forme d'un magazine sur disquette consacré au jeu de rôle : l'Action Rôle Magazine. Le numéro 5 vient de sortir sur CPC et ST. Pas mal fait avec de nombreuses rubriques, des news, une revue de presse, des petites annonces, etc. La parution est bimestrielle et pour tous renseignements écrivez à : Aphaia, BP 7079, 30911 Nimes Cedex.

HIT HIT HEAT !

Fans d'Arnold Schwarzenegger (quel nom j'vous jure...), réjouissez-vous ! Sous le titre de **Double Détente**, Ocean nous assène une superbe adaptation du film **Red Heat**, énorme succès commercial. Le jeu sortira sur



CPC, C64, Atari ST, Amiga et PC. Les excités du joystick ont intérêt à s'entraîner s'ils veulent réussir à passer les quatre tableaux que comprend ce jeu qui devrait sortir cet été sur toutes les grandes plages de France !



VAGUE DE SOFTS FORCE 6

Pas de problème pour les gens de **Microids**, cet été ils ne font rien, vraiment rien. Le néant, le calme plat, la grande brasse coulée, juste le doux murmure des vagues bleutées se brisant sur des kilomètres de plage de sable fin. On croit rêver ! Il faut trop chaud pour travailler, aussi nous faudra-t-il attendre l'automne pour voir sortir six titres (dont trois nouveautés) : **Chicago 90** (PC, Amiga, ST et Thomson), **Highway patrol** (Amiga et ST), **Super ski** (PC). De bonnes adaptations en perspective. En dehors d'**Eagle's Rider**, deux autres titres sont pour l'instant top-secret mais auraient un certain rapport avec le sport. Enfin, dans la hotte du Père Noël, **Blues angel** est un simulateur de Formule1 pour les 16 bits. Fait frisquet d'un seul coup, arrivée d'air chaud les petits gâtés...

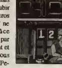
PATRON ! UN FANTAVISION SIOU'PLAIT...

Un ptérodactyle de la pire espèce, venant du fin fond des âges, fonce sur vous et se croque au passage un stupide poisson d'eau douce. Son cri résonne à peine dans le lointain que déjà un dinosaure haut comme une maison de six étages fait son apparition. "D'accord c'est pas mal, mais dis-nous, tu ne serais pas en train de nous rejouer la Guerre du Feu, des fois ?". Non, il s'agit de la bande annonce de **Fantavision**, un logiciel de dessin et d'animation qui va vous permettre de créer vos propres films (sur Amiga et PC). Très simple d'utilisation, vous dessinez quelque chose sur votre écran, puis vous utilisez des outils spéciaux pour le transformer. Miracle, votre dessin s'anime, vous pouvez ainsi générer une douzaine d'images intermédiaires pour chaque forme créée. Ce logiciel bénéficie d'une excellente réalisation, les différentes options sont assimilées très rapidement. Vous pouvez utiliser 32 couleurs à la fois dans une palette de 4096, ainsi que de nombreux effets sonores. Super, non !



UBI SOFT A LA RESCOUSSE

Le célèbre feuilleton anglais **Thunderbirds** vient de subir une adaptation sur les micros 16 bits ! Quoique "subir" ne rende pas vraiment justice à ce splendide logiciel édité par Grandslam Entertainement et distribué par Ubi Soft, qui vous permet de retrouver Lady Penelope et les autres héros d'un des plus grands succès de la télévision anglaise. Et si vous êtes trop jeune pour avoir vu ce feuilleton, demandez donc à vos parents de vous en parler, ils s'en souviennent forcément... Autre nouveauté de qualité, **Xybots** de Domark, l'adaptation du jeu d'arcade fort connu et qui risque de faire un malheur sur ST et Amiga. **Sphaira** est un jeu d'aventure sur CPC qui ne nous a pas convaincu au premier abord. Néanmoins le principe de jeu est intéressant et le scénario très sympa... Vous saurez tout sur Sphaira à la rentrée. En attendant, bonnes vacances !



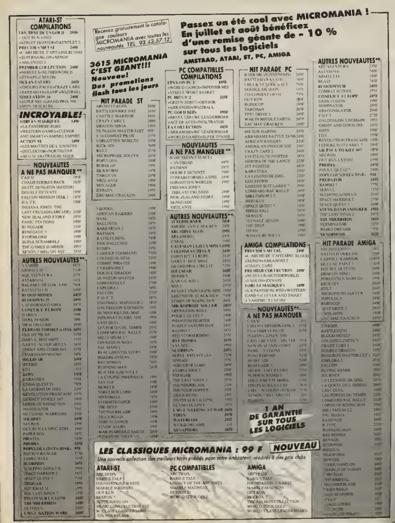
▲ *Thunderbirds*

▼ *Xybots*

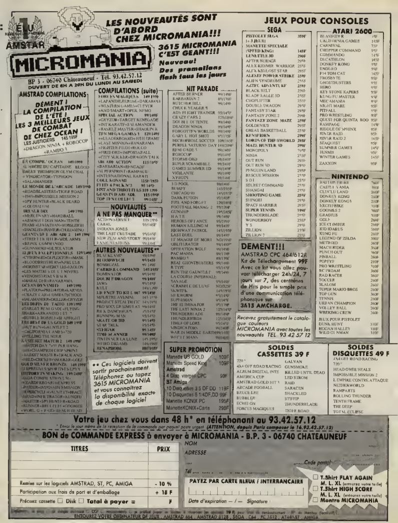


LE PARRAIN N'AIME PAS LES PRUNEAUX !

Don Millaro embrasse sa mama sur le front et s'engouffre dans sa Cadillac noire. Le parrain a une affaire de la plus haute importance à régler ce matin, l'honneur de la famille est en jeu. Damned, la big trahison ! A peine arrivé au rendez-vous, ça canarde de tous les côtés, le grand nettoyage... Les amis ne sont plus ce qu'ils étaient. Pendant une semaine, ces sales traîtres font le ménage dans vos affaires. La haine ! votre vengeance s'annonce terrible. Vous réunissez votre dernier carré de fidèles, dix hommes prêts à tout casser pour reprendre en main la situation. Vengeance, vengeance, l'épuration commence de ville en ville, le massacre, Apocalypse Now sauce ritale. Voilà le scénario du dernier jeu de Esat Software qui sortira en juillet sur CPC et sur ST et PC en octobre. Plusieurs territoires sont à reconquérir, le nombre d'ennemis à dégommer est très important et les routes sont hyper mal fréquentées. Le nom de ce logiciel ? j'avoue tout : **Maffia.**



Passez un été cool avec MICROMANIA !
En juillet et août bénéficiez d'une remise géante de - 10 % sur tous les logiciels
AMSTRAD, ATARI, ST, PC, AMIGA
Recevez gratuitement le catalogue couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés TEL 93 42 57 12
3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!! Nouveau! Des promotions flash tous les jours
ATARI-ST COMPILATIONS
INCROYABLE!
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER
AUTRES NOUVEAUTES
NIT PARADE ST
PC COMPATIBLES COMPILATIONS
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER
AUTRES NOUVEAUTES
NIT PARADE PC
AUTRES NOUVEAUTES
AMIGA COMPILATIONS
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER
HIT PARADE AMIGA
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS
LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F NOUVEAU
Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs
ATARI-ST
ARCTICFOX
BARD'S TALE I
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
WORLD CLASS LEADERBOARD
THUNDERBLADE
PC COMPATIBLES
ARCTICFOX
BARD'S TALE I
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF
AMIGA
ARCTICFOX
BARD'S TALE I
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
THE ARCTICFOX COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD



AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI
LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!
3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours
AMSTRAD COMPILATIONS
DÉMENT ! LA COMPILATION DE L'ÉTÉ ! LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN !
LES JUSTICIERS 145 195F
+DRAGON NINJA + ROBOCOP +RAMBO 3
LA COMPIL' OCEAN 149/199F
DALEY THOMPSON OLYM CHAL
+VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY+HARDBALL
GEANTS DE L'ARCADE 2 149 199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
OCEAN DYNAMITE 149/199F
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
THE BEST OF US GOLD 149 199F
GAME SET MATCH 2 149 199F
GOLD SILVER BRONZE 149 199F
HISTORY IN MAKING 199/249F
COMPILATIONS (suite)
FORCES MAGIQUES 149 199F
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LAST MISSION+RANARAMA
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
ARCADE ACTION 115/195F
+BARBARIAN+RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE
COLL KONAMI 115F/185F
ELITE 6 PACK N°3 95 145F
FIST AND THROTTLES 119 139F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
TOP TEN COLLECT 99/145F
NOUVEAUTÉS
A NE PAS MANQUER**
CABAL 95/145F
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE 95/145F
NEW ZEALAND STORY 99/149F
AUTRES NOUVEAUTES**
BLOODWYCH 95/145F
CARRIER COMMAND 145/195F
DOUBLE DRAGON 99/149F
JAWS 95/145F
LICENCE TO KILL 007 99/149F
RICK DANGEROUS 95/145F
RUNNING MAN 95/145F
SKATE OR DIE 95/145F
STAR TREK 95/145F
TIME SCANNER 99/149F
TINTIN SUR LA LUNE 145 195F
WEIRD DREAMS 149/199F
NIT PARADE
AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
CHUCK YEAGER
ADV FLIGHT TRAINER 95/145F
CRAZY CARS 2 129/169F
DRAGON NINJA 99/149F
FORGOTTEN WORLDS 99/149F
MICROPROSE SOCCER 109/165F
PURPLE SATURNE DAY 149/209F
ROBOCOP 99/149F
SUPER SCRAMBLE 99/149F
GAMES SUMMER ED 99/149F
VIGILANTE 99/149F
XYBOTS 99/149F
3 D POOL 99/149F
BUMPY 145/195F
DARK FUSION 99/149F
FIRE AND FORGET 129/169F
GUNSHIP 195/245F
HATE 99/149F
HEROES OF LANCE 95/199F
HUMAN KILLING M 99/149F
HIGHWAY PATROL 145/195F
LAST DUEL 99/149F
OBLITERATOR 99/149F
OPERATION WOLF 99/149F
PAC MANIA 99/139F
REAL GHOSTBUSTERS 99/149F
R TYPE 95/145F
RUN THE GAUNTLET 99/149F
LA COURSE INFERNALE
SAVAGE 95/149F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SKWEEK 145/195F
SILKWORM 95/145F
SUPERMAN 95/145F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THUNDERBLADE 99/149F
THUNDERBIRDS 125/145F
TIMES OF LORE 95/145F
VINDICATORS 99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH 99/149F
•• Ces logiciels doivent sortir prochainement Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel
SUPER PROMOTION
Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3.5 DF DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC 195F
ManetteKONIX+Carte 295F
JEUX POUR CONSOLES
SEGA
PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX) 359F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ALEX KID/MIR WARRIOR 255F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 259F
ALIEN SYNDROME 255F
AZTEC ADVENTURE 259F
BLACK BELT 299F
BLADE EAGLE 3D 255F
CHOPLIFTER 255F
DOUBLE DRAGON 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 299F
FANTAZY ZONE MAZE 259F
GOLDEVIUS 295F
GREAT BASKETBALL 255F
KENSEIDEN 299F
LORDS OF THE SWORLD 295F
MAZE HUNTER 3D 299F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
PENGUIN LAND 295F
RESCUE MISSION 255F
S D I 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 255F
SHOOTING GAME 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
Y S 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F
ATARI 2600
CALIFORNIA GAMES 145F
CARNIVAL 75F
CHOPPER COMMAND 95F
COMMANDO 145F
DECATHLON 145F
DONKEY KONG 95F
ENDURO 95F
F14 TOM CAT 145F
FROSBYTE 95F
GHOSTBUSTERS 95F
HERO 95F
KEY STONE KAPERS 95F
KUNG FU MASTER 95F
MECAMANIA 95F
NIGHT MARE 95F
PITFALL 95F
PRO WRESTLING 95F
QUEST FOR QUINTA ROO 95F
RAMPAGE 145F
RIDDLE OF SPHINX 95F
RIVER RAID 95F
RIVER RAID 2 145F
SEAQUEST 95F
SUMMER GAMES 145F
TENNIS 95F
WINTER GAMES 145F
ZAXXON 95F
NINTENDO
CLUCLU LAND 260F
DONKEY KONG 210F
DONKEY KONG3 210F
GOONIES 2 360F
GRADIUS 310F
GOLF 260F
ICE CLIMBER 260F
KID IDARUS 360F
KUNG FU 260F
LEGEND OF ZELDA 390F
METROID 360F
MACH RIDER 360F
PUNCH OUT 360F
PINBALL 260F
POPEYE 210F
PRO WRESTLING 310F
RC PROAM 360F
RAD RACER 360F
SOCCER 260F
SLALOM 260F
SUPER MARIO BROS 260F
TOP GUN 360F
TENNIS 260F
URBAN CHAMPION 240F
VOLLEY BALL 260F
WREKING CREW 360F
JEUX POUR PISTOLET
DUNK HUNT 310F
HOGAN HALLEY 310F
WILD GUNMAN 310F
DEMENT!!!
AMSTRAD CPC 464/6128
Kit de Téléchargement 99F
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur 3615 AMCHARGE.
Recevez gratuitement le catalogue couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés TEL 93 42 57 12
SOLDES CASSETTES 39 F
720°
4X4 OFF ROAD RACING
ALBUM DIGITAL INTE
AMERICA CUP
AMSTRAD GOLD HIT 3
ARCADE FOOBALL
BRUCE LEE
BUBBLER
ECHELON
FORCES MAGIQUES
GALVAN
GUNSMOKE
KILLED UNTIL DEAD
LED STROM
RAID
SARACEN
SHACKLED
STIFFIP
THUNDERBLADE
TIGER ROAD
SOLDES DISQUETTES 49 F
4X4 OFF ROAD RACING
720°
HEAD OVER HEALS
IMPOSSIBLE MISSION 2
L EMPIRE CONTRE ATTAQUE
NETHERWORLD
RAMPARTS
ROLLING THUNDER
TENTH FRAME
THE DEEP
TOTAL ECLIPSE
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Remise sur les logiciels AMSTRAD, ST, PC, AMIGA - 10 %
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
Code postal
Tél
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature
☐ T.Shirt PLAY AGAIN M. L. XL (entourez votre taille)
☐ T.Shirt HIGH SCORE M. L. XL (entourez votre taille)
☐ Montre MICROMANIA
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI ST . AMIGA



EAGLE'S RIDER

Genèse d'un logiciel (suite)

Rencontre tendue dans les locaux de Microïds entre un journaliste de Micro News et l'équipe responsable du projet Eagle's Rider. En effet l'interview - pourtant sympathique - d'Yvan Jacot parue le mois dernier semblait avoir créé comme un mouvement de méfiance chez ces personnes habituellement décontractées. Heureusement l'arrivée d'Isabelle Weill, attachée de presse de son état, calma les esprits et permit à la bonne humeur de régner de nouveau... il est vrai qu'un journaliste lynché, cela fait désordre dans des locaux tous neufs !

▲ *Un vaisseau très spécial*

Le mois dernier, nous avons évoqué les différentes étapes précédant la mise en chantier réelle d'un logiciel. Début mai, pas une ligne de programme n'était écrite. Nous sommes au mois de juin, Eagle's Rider, de projet passe en douceur au stade de programme. Mais pour arriver à ce résultat, il n'y a pas de baguette magique ! Il faut effacer aussi certaines idées reçues sur les concepteurs de logiciels : non, les programmeurs n'habitent pas dans des caves vaguement éclairées par des ampoules de 15 watts, non, les graphistes n'ont pas forcément les yeux rouges à force de se coller le nez sur des écrans pourris achetés à bas prix par des patrons esclavagistes ! Et surtout, grande révélation, apprenez que ces gens là, madame, ils travaillent le jour, comme tout le monde, eh oui !

▲ *Le hangar du nord...*

Concepteurs mythés

Oh, avouons que Cedric Cazal, le graphiste, a bien un petit air d'allumé, mais on lui pardonne car être un génie du dessin à 22 ans n'est pas donné à tout le monde ! Non seulement il dessine sur des ordinateurs, le bougre, mais il sait même manier le crayon sur une feuille blanche. Tout à fait le genre de type sur lequel on a envie de taper, histoire de lui faire passer le goût d'être aussi bon ! Il a découvert l'Atari ST il y a un peu plus de deux ans, et même si trois années d'école de pub ne l'avaient pas préparé à cela, il a su tirer parti des avantages de la machine... Occupant un poste plus ingrat, Laurent Genelot, 23 ans, est visiblement surpris que l'on s'intéresse à lui : ici on ne cultive pas le mythe du "programmeur-héros", la grosse tête connait pas ! Laurent était possesseur il y a quatre ans d'un C64, une machine intéressante mais plutôt pénible à programmer. La programmation sur machines 8 bits est une bonne école, et l'assembleur 68000 n'a pas de secret pour lui, même s'il ne s'en vante pas...

Pan ! dans l'œil

On n'ignore pas chez Microïds que les graphismes doivent être exceptionnels pour attirer l'œil de celui qui est en quête d'un bon logiciel, mais on sait aussi que la programmation doit être aussi parfaite que possible pour que le produit soit réellement de bonne qualité. Pour atteindre cet objectif, une troisième personne apporte ses talents au sein de l'équipe : Emmanuel Forsans, directeur de recherche et développement à 23 ans, et en même temps programmeur de la version Eagle's Rider sur l'Amiga. C'est lui qui coordonne l'équipe, qui motive par son enthousiasme et son dynamisme ses "poulains" si le moral baisse, c'est lui aussi qui définit les limites à atteindre pour les différentes parties qui font un jeu : inutile de sortir un jeu en deux couleurs avec deux sprites qui se battent en duel, impossible aussi d'éditer un logiciel en vingt disquettes !

▲ *Seul maître à bord.*

On peut même jouer !

On y vient, permettez-nous seulement de ne pas tout vous dévoiler, sinon que nous resterait-il pour nos pages Top du Mois de la rentrée ? Sur l'Amiga, on pourrait résumer ainsi la chose : voir l'intro et mourir ! Tournant devant vos yeux ébahis, un Eagle énorme, dessiné et calculé en ray-trace... Il est en face pleine mais pendant quelques instants il passe en fil de fer, créant un effet superbe et saisissant. Le jeu en lui-même, bien qu'incomplet à ce jour, est quasiment identique sur les deux machines, Atari et Amiga, puisque les graphismes sont directement transférés de l'une à l'autre. L'Amiga bénéficie tout de même de 32 couleurs à l'écran, offrant un plus non négligeable... Côté animations, il suffit de voir le héros s'échapper de prison et s'emparer d'un Eagle pour se mettre à rêver. Il est par contre conseillé de rester bien éveillé pour passer les champs d'astéroïdes et réussir à pénétrer à l'intérieur du vaisseau-mère ! Quant à... hé, stop ! On se retrouve à la rentrée pour le test, alors patience...

B.D.



PASSEZ UN ETE COOL
AVEC
MICROMANIA
EN JUILLET ET EN AOUT BENEFICIEZ D'UNE REMISE GEANTE -10% SUR TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA
Une collection d'articles déments pour les dingues de la micro que vous pouvez recevoir GRATUITEMENT.
LES EXCLUSIFS !
T.Shirt PLAY AGAIN 85 F ou GRATUIT pour 6 points Club.
MICROMANIA
PLAY AGAIN
MICROMANIA
HIGH SCORE
T.Shirt HIGH SCORE 85 F ou GRATUIT pour 6 points Club.
Montre MICROMANIA 195 F ou GRATUITE pour 20 points Club. Super montre de qualité garantie totale 6 mois.
COMMENT LES OBTENIR ?
Chaque fois que vous commandez au Club vous recevez 2 points pour un logiciel en cassette et
3 pour un logiciel en disquette (sauf bien sûr pour les soldes et les classiques). Quand vous avez suffisamment de points vous choisissez l'article souhaité qui vous sera livré avec votre prochaine commande.
Si vous ne pouvez pas attendre tellement vous en avez envie, vous pouvez aussi les acheter.
Dès maintenant vous pouvez déjà choisir entre 2 T Shirt canons et une montre démente.
A la rentrée on vous dit pas mais ça va être géant... Alors commencez à collectionner vos points immédiatement
ça va pas être triste !
Ne cherchez plus à Paris !
Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA !
PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman 75008 Paris
Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



LUCAS FILM GAMES

Lucas Film Games se déchaîne ! Après un *Maniac Mention* sympa et un *Zak Mac Kracken* génial, les superlatifs me manquent pour décrire ce qui va suivre. Le prochain jeu de cet éditeur au nom prestigieux se nomme *Indiana Jones and the Last Crusade...* qui est également le titre de la toute dernière super production Lucas-Spielberg. Nous avons rencontré le directeur marketing de la filiale jeux, Douglas Glenn.



Doug Glenn, marketing-manager de Lucas Film Games et Thierry Braille de SFMI Micromania, distributeur de Lucas Film Games pour la France.

Micro News : Après avoir vu Zak Mac Kracken nous étions, déçus par la qualité des graphismes...

Douglas Glenn : Il est vrai que les graphismes de *Zak* n'ont rien de spectaculaire. Cela résulte d'un choix fait lors de la réalisation du jeu, entre rapidité et beauté.

MN : Peut-on s'attendre à une nette amélioration du point de vue graphique pour les prochains jeux ?

DG : Dès le début des activités de Lucas Film Games, notre ambition a été de soigner au maximum la qualité de nos produits. Pour se faire, nous avions mis au point un logiciel du nom de SCUMM (Script Creation for Maniac Mention). Il n'a cessé d'évoluer pour nous permettre aujourd'hui de lier la beauté à la rapidité du jeu. La meilleure des preuves que je puis vous donner est notre dernière réalisation, **Indiana Jones**, dont les graphismes gagnent nettement en finesse tandis que l'animation tend vers le réalisme le plus parfait.

MN : Quels ont été vos relations avec la production du film durant l'élaboration du jeu ?

DG : En règle générale, nos relations de travail avec George Lucas se bornent à deux, voire trois rencontres concernant essentiellement le scénario. Dans ce cas précis, durant les huit mois qu'ont demandé l'élaboration du jeu, nous nous réunissions, les trois chefs de projets, George Lucas, Steven Spielberg et moi même une fois par semaine. Il était important que le soft colle à l'histoire et à l'ambiance du film.

MN : Outre les trois chefs de projet, l'équipe était constituée de combien de graphistes et de programmeurs ?

DG : Quatre graphistes et trois programmeurs.

MN : Sans vouloir tout dévoiler de l'histoire, pouvez-vous tout de même nous donner quelques détails ?

DG : Bien sûr. L'action se déroule en 1938, à la veille de la guerre. Les Allemands, comme c'était déjà le cas dans le premier film avec l'arche d'alliance, tentent de s'emparer du pouvoir absolu que leur donnerait la possession du saint Graal. La mission d'Indi est donc toute tracée : trouver cet objet de convoitise avant les autres.

MN : Nous avons beaucoup parlé du jeu d'aventure, mais qu'en est-il du jeu d'arcade ?

DG : Les deux sont fondamentalement différents : l'un est réalisé par nous, tandis que l'autre, bien que commandité par Lucas Film Games, est réalisé par US Gold. De plus, l'un est basé essentiellement sur l'intrigue du film, alors que l'autre ne fait ressortir que les scènes d'action de celui-ci.

MN : Alors pourquoi deux jeux ?

DG : Ceux qui aiment l'aventure n'aiment pas forcément l'arcade et réciproquement...

MN : J'imagine que vos projets ne s'arrêtent pas à Indiana Jones ?

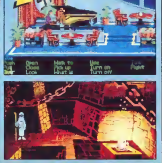
DG : Non, bien sûr. Un autre jeu du nom de **Loom**, basé sur un concept nouveau est actuellement en finition et il se déroule dans un univers magique où la musique permet de jeter ou d'annuler des sorts. Les graphismes sont réellement de très haute qualité. Pour plus tard, deux autres jeux d'aventure sont également au menu, ainsi qu'un simulateur de combat aérien, mais je ne peux rien vous en dire.

MN : En ce qui concerne la sortie de toutes ces petites merveilles ?

DG : La version arcade d'*Indiana Jones* sortira en juillet, la version aventure sortira en septembre - en même temps que le film, ce qui donnera lieu à des opérations promotionnelles intéressantes. Quant à *Loom*, il sortira sûrement en octobre.

MN : Dites monsieur Glenn, serait-il possible de rencontrer Harrison Ford, ou Sean Connery, ou George Lucas, ou Steven Spielberg... voire les quatre à la fois ? hein ?

DG : Pourquoi pas, je vous tiendrai au courant.




L'AMIGA BAI$SE DE PRIX!
AAAAHH! L'AMIGA!
AMIGA
Commodore
Micro Ordinateurs
WOUA! VISE L'UNITE CENTRALE!
L'AMIGA? 4250 F
C'EST TON DERNIER PRIX MON GROS LOUP?
TU FAIS DES FACILITÉS DE PAIEMENT?
MAIS.. MAIS... CERTAINEMENT!
PASSEZ DONC DANS L'ARRIÈRE BOUTIQUE POUR LES FORMALITÉS
PLUS TARD..
Commodore
ATARI
SAAALOPE!
C'EST POUR UN AMIGA!
?
REVIENS AVEC TA SOEUR, EH FAUCHE!
AMIGA
STARRING: CARALI - MARIAN ET EDDY - PHOTOS PASCAL AMAT - SCENARIO J.M BERTE - MADE IN EDEN COMPUTER



LE CES DE CHICAGO

200 NOUVEAUX JEUX NINTENDO !

Comme chaque année, le CES (Consumer Electronic Show) s'est déroulé à Chicago du 3 au 6 juin. Et comme chaque année, les 760 000 mètres carrés étaient en grande partie réservés à la console Nintendo, star incontestée de la manifestation. Le géant nippon avait en effet accaparé toute une partie du salon, construisant comme à son habitude une véritable ville Nintendo avec, à une extrémité, le théâtre "Le monde de Nintendo", et à l'autre le "café Mario". Tout autour, tels les remparts d'une ville fortifiée, les 38 principaux éditeurs de cartouches Nintendo semblaient monter la garde de la poule aux cartouches d'or... et présentaient presque 200 nouveautés pour l'année à venir ! Au hasard, citons **Double Dragon 2, The Three Stooges, Galaga, Star Trek 5, Legacy of the Wizard, Bionic Commando, Willow, Robocop, Hydlide, Ultima, Rollerball, Bugs Bunny, Superman, Top Gun 2, Back to the Future 1 et 2, Beetlejuice, Friday the 13th .ws, Karate Kid, Marvels X-Men, Nightmare on Elm Street, Who Framed Roger Rabbit, Marble Madness, F.O.W., Batman, Platoon, Super Spy Hunter, Terminator, Godzilla, Defender of the Crown, Metal Gear**, etc. On remarquera immédiatement que la plupart des grands hits sur ordinateurs sont adaptés sur Nintendo, ainsi qu'un grand nombre de films à succès. Il convient aussi de calmer l'ardeur des possesseurs de console Nintendo en leur précisant que la majorité de ces jeux n'arrivera probablement jamais en France et qu'il n'est pas question d'importation parallèle ou personnelle, les cartouches américaines ou japonaises ne fonctionnant pas sur les consoles vendues en France.

Certains jeux comme **Dragon Warrior** et **Tetris** avaient des stands qui leur étaient entièrement dédiés, alors que d'autres stands étaient consacrés aux accessoires.



Le Power Glove

LES ACCESSOIRES NINTENDO

Il existe aux Etats-Unis une invraisemblable quantité d'accessoires pour la console Nintendo (certains sont déjà cités dans la rubrique "Samouraï Micro"). Parmi les nouveautés dévoilées au CES, citons le **Power Glove**, un gant magique fabriqué par Mattel et qui permet de contrôler un jeu simplement en bougeant la main et les doigts ! Dans le même registre, Broderbund propose le **U-Force** (dévoilé cet hiver à Las Vegas), qui "lit" les mouvements des mains nues grâce à des faisceaux infra-rouges. Encore plus fort, le **Hands Free** (fabriqué par Nintendo) permet aux handicapés de jouer normalement avec une console Nintendo sans avoir à utiliser les mains. L'appareil se fixe sur la poitrine grâce à une sangle ; le joystick, monté sur un bras pivotant à plusieurs positions, étant contrôlé par le menton. Les deux boutons A et B de la manette Nintendo sont ici activés en soufflant ou en aspirant dans un petit tube qui se dresse à hauteur de bouche. Selon l'intensité du souffle, on active également les fonctions "Start" et "Select". Le Hands Free pèse environ un kilo et demi et il coûte 120 dollars seul ou 210 dollars lorsqu'il est vendu en configuration avec la console et *Super Mario 2*. On ne peut que féliciter Nintendo pour cet appareil qui va certainement transformer la vie des enfants qui ne peuvent plus utiliser leurs mains. De plus, le prix semble très bas pour un appareil qui ne sera pas produit en grandes quantités. Cela montre aussi à quel point la console Nintendo fait maintenant partie intégrante de la vie américaine (un foyer sur cinq en possède une). Des manettes à infra-rouges étaient également présentées, comme le **Remote Controller** ou **The Double Player**, toutes deux fabriquées par Acclaim. The Double Player est composé d'un petit récepteur infra-rouge qui se connecte à la console et de deux manettes à distance qui permettent aussi bien le rapid-fire que le ralentissement du jeu.

LE GAME BOY

La nouvelle console portable, le **Game Boy**, était mise en vedette sur l'un des plus beaux stands. Nous vous avions révélé dans le numéro 21 l'existence de cette mini-console qui tient dans la main et qui, reprenant le même concept que le Walkman, le Discman et le Watchman, va vous permettre d'avoir encore de plus mauvaises notes en classe (un exploit !) puisqu'au lieu d'écouter les cours vous pourrez jouer discrètement avec le **Game Boy**...

Le Game Boy mesure une quinzaine de centimètres de long sur une dizaine de large ;

il comprend un petit écran à cristaux liquides et les mêmes touches de fonction qu'une manette Nintendo classique - un petit joystick plat, les boutons A et B et les touches "Select" et "Start" - un contrasteur d'écran et un volume de son complètent le tout. Un petit haut-parleur est situé dans le coin inférieur droit mais l'appareil est livré avec des écouteurs stéréo ainsi qu'avec le fameux jeu issu d'Union Soviétique, **Tetris**, et un câble "Video Link" permettant de le relier à un autre Game Boy pour pouvoir jouer à deux en même temps, l'un contre l'autre. Quatre autres jeux seront disponibles en même temps que la mini-console, c'est-à-dire cet été aux Etats-Unis : **Super Mario Land**, **Alleyway** (un casse-briques classique), **Baseball** et **Tennis**. Les deux derniers jeux sont, tout comme *Tetris*, utilisables avec le câble "Video Link".

Les jeux pour le Game Boy se présentent en mini-cartouches enfichables et un grand nombre des sociétés qui développent pour la console Nintendo vont sortir des jeux pour le Game Boy, tous avec un son stéréo, certains compatibles "Video Link".



La console Atari

Le Game Boy sera vendu 90 dollars (environ 550 F), les jeux seront à 22 dollars (130 francs). Une campagne publicitaire de lancement d'un montant de quinze millions de dollars est prévue d'ici la fin de l'année.

NINTENDO ET SEGA 16 BITS

La console Nintendo 16 bits, la **Super Famicom**, n'est toujours pas en vente au Japon et des rumeurs commencent à circuler, alors que les concurrents rigolent sous cape... Certains prétendent que Nintendo retarde volontairement la sortie de la console car le parc de jeux disponibles n'est pas suffisant ; pour d'autres, certains changements de dernière minute dans la conception de la console auraient retardé le développement des jeux.

En tout cas, la Super Famicom n'était pas présente au CES, mais la console actuelle remporte encore un tel succès que Nintendo ne semble pas trop angoissé par le retard de la 16 bits...

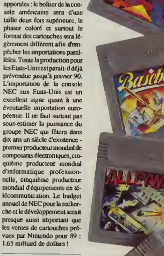
En Europe, par contre, ce retard pourrait donner une avance décisive à Sega dont la console 16 bits (rebaptisée Genesis aux USA) devrait être en vente au début de 90.

TURBOGRAPHX-16

Rebaptisé Turbo-Graphx-16, la console NEC PC Engine sera en vente aux Etats-Unis à partir de septembre au prix de 180 dollars (1100 F) et de 399 dollars (2400 F) pour le lecteur de CD-ROM. Certaines modifications ont été apportées : le boîtier de la console américaine sera d'une taille deux fois supérieure, le phaser coloré et surtout le format des cartouches sera légèrement différent afin d'empêcher les importations parallèles. Toute la production pour les Etats-Unis est parait-il déjà prévendue jusqu'à janvier 90. L'importation de la console NEC aux Etats-Unis est un excellent signe quant à une éventuelle importation européenne. Il ne faut surtout pas sous-estimer la puissance du groupe NEC qui fêtera dans dix ans un siècle d'existence - premier producteur mondial de composants électroniques, cinquième producteur mondial d'informatique professionnelle, cinquième producteur mondial d'équipements en télécommunication. Le budget annuel de NEC pour la recherche et le développement serait presque aussi important que les ventes de cartouches prévues par Nintendo pour 89 : 1.65 milliard de dollars !

LA CONSOLE ATARI

Annoncée en exclusivité dans Micro News n°11 par Sam Tramiel himself (le fils de Jack), voici enfin ..
Suite page 130





UNCLE SATYRE NEEDS YOU !

Nous vous préparons une agréable surprise pour la rentrée. D'ici là, bronzez tranquille et éclatez-vous... N'oubliez pas pour autant cette rubrique qui a besoin de vous !

Les photos d'écran de ce numéro sont extraites de **Blue Show 2**, un slide-show d'images digitalisées sur Amiga réalisé par **Pyramid Graphics**, de Genève, à l'aide de Digiview, une caméra Sony et un filtre électronique DG 98 (un produit français). Les Pyramid Brothers me demandent si je suis intéressé par le volume 1 de ce logiciel. Et comment ! Nouvelle potentielle, y compris le label G.L. (gros lolos). Quel dommage que tu n'envisages pas l'adoption d'une dizaine de gros enfants. J'en connais plus d'un qui postulerait pour l'emploi !

"Je suis diplômée en mécanique automobile."

Il se démerdait avec toutes ces pensées ?

Contrairement à Sabrina, Samantha Fox a déjà fait l'objet d'une adaptation sur logiciel : *Samantha Fox Strip Poker*, mais il y a plusieurs années de cela. Depuis, les capacités graphiques des ordinateurs ont tellement évolué que ça vaudrait le coup de recommencer sur ST ou Amiga. Messieurs les éditeurs, n'attendez pas trop car une poitrine aussi fournie ne restera pas éternellement dressée !

SEXY RENARDE

Les fox-terriers sont utilisés pour la chasse au renard ; en effet, ils sont courageux et n'hésitent pas à pénétrer à l'intérieur des sombres terriers humides...

Ce mois-ci, nous continuons notre périple métaphysique avec **Samantha** Fox, une renarde fort appétissante apte à transformer en fox-terriers, les soirs de pleine lune, les lecteurs les plus lycanthropes... Tout comme Sabrina, la belle Samantha s'est confessée dans le magazine **Positions** (dont le rédac-chef possède un Amiga).

"J'aimerais avoir au moins dix enfants."

Dix enfants ? Diantre, au travail messieurs !

"Mais je ne veux pas être obligée de les confier aux soins d'une nounou."

T'inquiète pas, Sam, tu possèdes déjà tous les attributs d'une

SAMANTHA FOX

CONCOURS D'IMAGES EROTIQUES

Gil Nérial, de Bruxelles, nous a envoyé par téléscopeur un dessin fait sur PC avec Windows et [illegible]. "Que penseriez-vous d'un concours de créations d'images érotiques ? Ça doit vachement bien tourner sur ST, Amiga ou PC. J'aimerais voir de quoi sont capables les petits Français avec leurs machines (quel c'est un défi !)."

Pourquoi pas ? Nous attendons vos créations et les meilleurs dessins seront publiés dans cette rubrique !

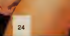
LA BLAGUE DU MOIS

Une autre idée : envoyez-nous vos meilleures histoires drôles et chaque mois la meilleure histoire passera dans cette rubrique. Son auteur gagnera un jeu récent sur la machine de son choix.

En voici une pour commencer, racontée par notre copain Alain.

« Lors d'un voyage aux Etats-Unis, Toto rencontre une splendide femme qui se présente comme étant la présidente de la L.F.I.I. "Qu'est-ce que la L.F.I.I. ?" demande Toto. "C'est la Ligue Féminine Indo-Irlandaise, répond l'enivrante créature, ça signifie que nous n'acceptons de faire l'amour qu'avec des Indiens ou des Irlandais. Mais toi-même, bel étranger, comment te nommes-tu ?" Toto répond aussitôt : "Je m'appelle Géronimo O'Connor !" »

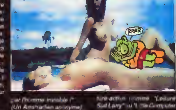






Encore une autre ?
- C'est un monsieur qui rentre à l'improviste chez lui un après-midi, et qui trouve sa femme en sous-vêtements. "C'est une honte, s'écrie-t-il, tu te balades à moitié nue alors que je dépense tant d'argent pour ta garde-robe !" Sur ce, il ouvre le placard et commence à compter à haute voix : "Regarde toutes ces splendides robes, il y en a tant : une, deux, trois, quatre, cinq - bonjour monsieur - six, sept, huit, neuf, dix..."

Les histoires drôles et les images érotiques doivent être envoyées à Micro News (Eric Satyre, 57 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre. Les dessins érotiques doivent être envoyés sur disquette, réalisés sur l'ordinateur de votre choix, avec si possible un slide-show automatique (auto-boot).



CENSUROS INVISIBLE

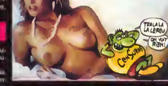
"Cher Ayatollah Micro News, ave.
Je vous écris pour vous dire que je hais Censuros. Tous mes copains sont d'accord : à mort Censuros ! Censuros à la potence ! Kill Censuros ! En plus, dans le n° 21, il n'y avait que deux pages de "Sex Machines", ce n'est pas assez. Si vous ne déterrez pas un peu plus la hache de guerre, c'est Eric Satyre qui va être enterré. Après tout, qui ne met rien ne gagne rien, y va carrément. J'ai une petite suggestion : vous devriez remplacer Censuros par l'homme invisible !"
(Un Amstradien anonyme).

Pauvre Censuros, nous l'aimons bien pourtant ! Il permet d'apporter une note d'humour dans l'univers parfois un peu froid des photos érotiques. Nous verrons, d'après les avis du courrier, s'il convient d'augmenter les pages de cette rubrique, encore faudrait-il que les éditeurs y participent, ce qui n'a pas vraiment été le cas jusqu'à présent (exception faite d'Elsa avec Teenage Queen). C'est pourquoi nous comptons de plus en plus sur vous, lecteurs pervers, pour animer cette rubrique en nous envoyant des dessins sur disquettes, des dessins sur écran, des histoires drôles, des suggestions, des scénarios, etc.

PARTAGEZ VOS FANTASMES !

"Editeurs érotiques, donnez-nous l'informatique thérapeutique !
Vous pourriez, par exemple, nous inventer les jeux d'aventure-action comme "Leisure Suit Larry" ou "The Computer Vampire" où les joueurs pourraient assouvir leur imagination érotique avec des partenaires variés, avec tous les plaisirs et les risques que cela comporte. Ces jeux pourraient être "enrichis" de tous les actes immoraux et illégaux que l'on rêve de commettre sans jamais avoir osé les tenter et qui, une fois accomplis, pourraient être sanctionnés (allez en prison, ne franchissez pas la case "départ"...).
Mais il semble que les éditeurs et les programmeurs aient peur de partager leurs fantasmes avec des adolescents qui ont aussi des fantasmes et qui sont moins naïfs qu'on le souhaiterait. Un tel comportement de la part d'adultes peut engendrer des frustrations chez les adolescents, ainsi il vaut mieux se défouler sur son ordinateur plutôt que de commettre des méfaits. Le principal est que l'on puisse s'éclater sans que cela nuise à personne."
(André Gasselle, Mulhouse)
Bravo ! Que dire de plus ?

Nous sommes tout à fait d'accord avec cette lettre. A partir du moment où les fantasmes sont là, il vaut mieux qu'ils soient assumés, où alors apparaît le refoulement et son cortège de manifestations névrotiques. Il est préférable, par exemple, de vivre sa sexualité, plutôt que de téter deux paquets de cigarettes par jour ce qui ampute inéluctablement la durée et la qualité de la vie. Mais ce point de vue, que Micro News est seul à défendre dans la profession, est loin d'être partagé par les éditeurs et les programmeurs qui semblent terrifiés à l'idée d'être étiquetés "sexe", d'autant plus que leurs produits s'adressent à des adolescents. C'est pourtant bien là tout l'intérêt de la chose puisqu'un adulte marié et abonné à Penthouse ou Playboy n'a pas besoin de logiciels pour se défouler ou dédramatiser le sexe. D'ailleurs toutes les lettres que nous recevons émanent des plus jeunes de nos lecteurs. Normal, ce sont eux que l'on réprime ! Il est évident que le comportement actuel des éditeurs français est rétrograde et (délicieusement ?) anachronique. Si le sexe n'était pas consciencieusement occulté de la production des jeux micro, nous n'aurions pas besoin de cette rubrique qui ressemble par moment à un ghetto (ça sent le désagréable à l'œil, il est vrai...). Espérons quand même qu'un jour prochain, "Sex Machines" apparaîtra comme vraiment démodé !
Eric Satyre





F-16 COMBAT PILOT

Simulateur de haut vol...

Piloter un avion, tout bon utilisateur de micro sait le faire depuis belle lurette. Cet art n'a d'ailleurs plus de secret pour bien des possesseurs de PC, pour qui il est devenu un passe temps coutumier, voire routinier : il faut dire que le grand *Flight Simulator 2* y est pour quelque chose.

Ne croyez surtout pas que se

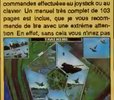


débrouiller sur *FS 2* revient à être un as sur F-16 Combat Pilot. Voler "pépère" c'est une chose, par contre, mener à bien des combats à bord d'un F-16, c'est une autre paire de manches... Candidats au suicide, la balle est dans votre camp ! Tiens, à propos de manche, il va vous falloir être très patient avant de pouvoir tenir celui du F-16 entre vos petites menottes d'apprenti pilote de chasse... Et oui ! On ne décolle pas comme ça, sans avoir minutieusement fait tous les contrôles de la check-list, relevé les conditions atmosphériques, établi avec précision l'itinéraire et les objectifs à atteindre et, enfin, tous les contrôles de routine, comme par exemple celui qui déterminera si vous n'êtes pas, par hasard, un vilain ennemi... Maintenant, si vous avez été capable de trancher avec succès toutes ces étapes fastidieuses, vous allez pouvoir enfin vous entraîner.

En pénétrant à l'intérieur du cockpit, vous avez sous les yeux un tableau de bord d'une complexité digne des meilleurs



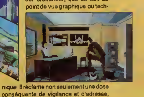
simulateurs. Les vues : arrière, droite et gauche, sont absolument superbes. Vous pourrez voir apparaître les mains du pilote s'animant au rythme des commandes effectuées au joystick ou au clavier. Un manuel très complet de 103 pages est inclus, que je vous recommande de lire avec une extrême attention. En effet, sans cela vous n'irez pas





bien loin, ce qui serait vraiment dommage vu la qualité du jeu. Pour parachever votre préparation, vous disposez sur toutes les missions d'une option entraînement : du vol libre au combat sur objectifs fictifs en passant par la pratique de l'atterrissage. Croyez-en ma longue expérience, il est préférable d'en passer par là avant de se lancer tête baissée dans la bataille ; car se planter à l'atterrissage équivaut à rater sa mission. Malgré tout, ne soyez pas inquiet, à tout instant vous pouvez bénéficier de l'aide de la tour de contrôle la plus proche, qui vous indiquera l'altitude, le cap et la vitesse nominale à respecter pour réussir une manœuvre d'approche. De plus, en cas de panique - non, le mot n'est pas trop fort - le pilote automatique pourra toujours vous amener à bon port. Vous voilà rassuré ? Alors en route pour les cieux.

F-16 Combat Pilot est sans conteste l'un des meilleurs, sinon le meilleur simulateur de vol et de combat sur ordinateur, que ce soit du point de vue graphique ou tech-



nique. Il réclame non seulement une dose conséquente de vigilance et d'adresse, mais également beaucoup de stratégie dans la préparation aux combats. Les sensations ressenties par un pilote dans des conditions analogues à celles du jeu sont presque perceptibles par le joueur, tant le réalisme est frappant. Après des heures de tâtonnement à la recherche de la perfection - pour les puristes, comme pour les pilotes du dimanche -, vous serez à coup sûr récompensé par une overdose de plaisir.

Deux disquettes Digital Integration pour Atari ST et PC et compatibles.

Laurence

HILLSFAR

D & D troisième service

Pour les passionnés de sage, voici le troisième épisode de l'unique et grandissime aventure inspirée du célèbre jeu de rôle : *Dungeons & Dragons*. Après *Heroes of the lance* et *Pool of radiance*, Hillsfar va vous replonger dans l'univers impitoyable du combat entre le Bien et le Mal. Avant de commencer cette nouvelle quête, sachez que vous pouvez récupérer les personnages créés dans *Pool of radiance*, ce qui peut s'avérer très intéressant pour les adeptes de la série.

Vos dernières aventures vous ont amené aux portes de la cité d'Hillsfar. Votre esprit ne rêve plus que de paix et de repos auprès de votre blonde. Vous êtes las de tant de batailles et vos provisions sont au plus bas, une petite halte vous fera le plus grand bien. Mais un sombre pressentiment vous envahit, la douce quiétude qui émane de la ville vous inquiète. Tout est trop beau pour être vrai.

Dès le début du jeu, une série de choix vous permet de sélectionner votre race (humain, elfe, gnome, etc.), votre sexe, vos caractéristiques physiques et morales et la classe à laquelle appartient votre personnage (guerrier, clerc, magicien, prêtre...). Mais pénétrons, sans plus attendre, dans le vif du sujet.

Vous êtes à cheval sur une route de campagne et vous devez faire sauter votre fidèle destrier au bon moment, afin qu'il évite les obstacles qui jalonnent le parcours... une simple formalité pour un cavalier aussi chevronné que vous. Attention cependant, car la rapidité de l'animation (pour un PC) va vous laisser sur les fesses...

Votre vraie mission commence lorsque vous pénétrez dans les ruelles de la ville endormie. Vous allez explorer les nombreuses maisons et récolter une foule d'indices. L'écran est divisé en quatre parties : une vue de la cité, la vision en 3D des rues, un tableau de vos caractéristiques et une fenêtre de dialogue. L'exploration des édifices est bien réalisée, le nombre d'objets à récupérer très élevé et l'utilisation de la magie bien dosée. Vous allez pouvoir dialoguer avec une pléthore de personnages. Bien évidemment, les mauvaises rencontres vous coûteront un maximum de points d'énergie. L'ensemble donne à ce logiciel une bonne durée de vie, quant à la vôtre... c'est une autre histoire !

Pour corser le tout, le jeu est rythmé par des séquences de combat dans les arènes et par la découverte - et la bonne utilisation - de clefs permettant d'ouvrir des coffres (d'autres solutions existent) regorgeant de potions, pièces d'or et diamants. Certaines serrures sont extrêmement résistantes, d'autres piégées, par conséquent soyez prudent. L'ouverture des susdits garde-manger de luxe, donne lieu à un amusant casse-tête. A vous de ne pas présumer de vos forces, sans ça bonjour les dégâts...

Pendant votre exploration des lieux, vous devrez prendre garde aux féroces soldats qui viennent jusque dans vos bras...

Etant donnée ma bonté légendaire, je vais vous donner deux indices qui vous aideront dans votre quête : premièrement, allez souvent dans les pubs (lieux bénis pour la collecte d'informations) et deuxièmement, votre guide se trouve à l'est du cimetière. Un dernier conseil : ne traînez pas en route, l'aventure se joue en temps réel. Un soft riche, qui vous tiendra en haleine un long moment avant que vous ne trouviez la clef de la réussite.

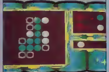
Disquette SSI pour PC et compatibles. Existe également sur C64.

J.-P.L.

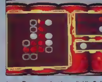
OTHELLO-KILLER

Plus beau, tu maure !

Depuis bien des années maintenant, le jeu d'Othello intéresse et passionne aussi bien les enfants que les adultes. Pendant longtemps aussi, les jeux proposés, qu'ils soient électroniques ou sur ordinateur, ne résistaient que peu de temps aux joueurs de niveau moyen. Maintenant il y a Othello-Killer ! et vous allez enfin pouvoir prendre la raclée dont vous rêvez. Malgré l'option deux



joueurs, ce type de logiciel semble surtout intéressant par la possibilité qu'il offre de jouer contre l'ordinateur : rien ne vaut un bon jeu de plateau pour affronter un ou une ami(e). C'est moins fatiguant pour les yeux et on visualise beaucoup mieux les parties, d'autant que les cases de l'original ont été remplacées ici par l'affichage des seuls coups possibles. Bien sûr, Othello-Killer possède des avantages propres à un ordinateur : hormis sa totale disponibilité, il accepte de revenir plusieurs coups en arrière (avec la possibilité de repartir en avant si vous êtes allé trop loin), sans râler et en faisant preuve d'une mémoire sans faille. Quatre niveaux de difficulté avec des temps de réponse variables en font un très bon joueur dépassant largement le stade de l'initiation, le premier niveau équivalant à un joueur moyen. Aux indispensables options de sauvegarde et de chargement de parties en cours, s'ajoute la possibilité de créer une situation, bien utile pour résoudre les problèmes posés par certaines revues ! Finalement, cet ensemble de qualité est servi à merveille grâce aux "plus" apportés par la machine (et les programmeurs !), tant au niveau sonore que visuel. Non content d'offrir deux types de pions (ronds ou "plats") qui se retournent dans un effet tri-dimensionnel impossible à retranscrire



(mais Dieu que c'est beau !), Ubi Soft a apporté la parole à ce logiciel décidément parfait. De toute façon, vous pouvez le faire taire et même changer les couleurs si elles ne vous plaisent pas. Il ne vous reste qu'à l'acheter.

Disquette Ubi Soft pour Amiga. Existe aussi sur ST.

B.D.

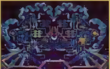
PURPLE SATURN DAY

Exploit sur CPC

Purple Saturn Day était un jeu formidable sur ST et Amiga et on pouvait craindre le pire avec l'adaptation sur CPC. Mais c'est finalement une très bonne surprise qui attend les Amstradistes : "Téléportation réussie, capitaine ! Merci, monsieur Spock."

Le jeu se déroule sur la planète Saturne et vous propose quatre épreuves différentes (pour plus de détails sur le scénario, reportez-vous à votre Micro



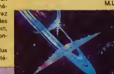


News n°16). Le *Ring Pursuit* est une superbe course slalom à l'intérieur des anneaux de Saturne, entre vous et un concurrent contrôlé par l'ordinateur ! Vous suivez l'action depuis le cockpit de votre appareil, les divers débris qui flottent dans l'espace semblent réellement avancer vers vous et donnent une formidable impression de vitesse. L'épreuve suivante, *Tonic Slider*, vous met aux commandes d'un petit vaisseau sur un terrain de jeu hérissé de "menhirs" minéraux. Vous et votre adversaire devrez faire exploser à coups de laser les boules d'énergie qui se trouvent sur le terrain, afin de récolter les pépites qu'elles contiennent.

Le *Brain Bowler* est l'épreuve la plus complexe, mais également la plus intéressante. Il s'agit de positionner les différents embranchements d'un circuit électrique, de façon à allumer une vingtaine de diodes. Votre adversaire fait la même chose de son côté sur un circuit identique et il vous est possible de réduire à néant son minutieux travail, en plongeant sur les rectangles qu'il a déjà allumé. Pour la dernière épreuve, *Time Jump*, vous devrez emmagasiner un maximum de particules flottant dans l'espace, afin de sauter le plus loin possible dans le temps. Chaque épreuve est originale, très bien réalisée et précédée d'une superbe image de présentation. Un seul regret cependant, on ne peut jouer contre un adversaire humain, ce qui aurait donné à ce logiciel encore plus d'intérêt.

Disquette Exxos pour CPC. Egalement disponible sur ST et Amiga.

M.L.



DEMON STALKER

Manger du faux mage...

En d'autres temps, la terre était gouvernée par un ordre de mages, dont le royaume s'étendait sur 99 niveaux sous la surface terrestre.
Lors d'une réunion entre deux vins (mages imbibés d'alcool), l'un des chauds mages vint à lasser Dic (nom du graveur de marbre) qui, de rage, planta si violemment son pic dans la pierre que celle-ci se fendit. J'arrête là mon délire, car l'instant est grave. En effet, ce coup de pic inconscient a réveillé l'habitant du monde des ténèbres : Calvrak. Cet être immonde fait alors déferler dans le royaume ses hordes de rats et autres monstres qui se repaissent de la chair plus ou moins fraîche des mages. Le decor planté, il ne reste plus au traqueur de démons que vous êtes qu'à intervenir, pour renvoyer tout ce beau monde ad patres.
Vous voici donc dans les labyrinthes du royaume de Doomfane, en quête d'objets divers : clefs, trésors, vivres, etc. Si la traversée du premier niveau est d'une simplicité enfantine, n'allez pas croire pour autant que le reste du jeu est du même acabit. D'ailleurs, à peine débarqué au deuxième sous-sol, vous verrez par vous même que c'est loin d'être le cas : ça grouille dans tous les coins. Un seul remède pour juguler l'hémorragie de monstres : détruire tous les générateurs à votre portée par un jet de couteaux. Le problème, c'est qu'il est impossible de faire d'importants dégats tout en restant planqué. Alors, que faire ? Tenter une percée : Suicidaire ! Jouer à deux ? Ça c'est une idée ! Tu me couvres au joystick, je passe au clavier. Et le tour est joué.
Deux doigts d'aventure, un zest de *Gauntlet*, un dé de shoot'em up et vous obtenez un cocktail savoureux au doux nom de Demon Stalkers. La graphisme et l'animation sont plus qu'acceptables, même si l'on peut reprocher la petitesse des sprites. Si jamais vous parvenez jusqu'au centième niveau et que vous soyez lassé de l'environnement, sachez que vous disposez d'un kit de fabrication de labyrinthes, très bien conçu.
Deux disquettes Electronic Arts pour IBM PC et compatibles.

G.B.

SILKWORM

Tonnerre de feu

Le choc des mots et le poids des photos ne pourront vous donner qu'une vague idée de ce super jeu. Un régal à tout point de vue. Dès le chargement, l'environnement sonore et graphique vous laissent pantois.
Un conseil avant de démarrer, faites réviser votre joystick et doublez votre dose de vitamines. Pas une seule défaillance ne sera tolérée et vous devrez être au mieux de votre forme pour affronter l'incroyable déferlement de missiles et autres gâteries du même genre qui vont ravager votre pauvre hélico et à fortiori votre jeep. Ready ? OK, l'enfer peut enfin se déchaîner.





Vous pénétrez en territoire ennemi, tous vos sens sont aux aguets. Soudain tout bascule. Des hélicoptères vous ont repéré et vous canardent copieusement. Vous ripostez, rapide comme l'éclair. Le combat s'intensifie, des chars crachant tout leur feu sur votre carlingue, des missiles à tête chercheuse, des mines gigantesques et des vagues de plus en plus fournies d'hélicos mettent à mal vos nerfs d'acier. C'est le déluge, l'avalanche, le cataclysme. Tout au long de cette promenade de santé, vous trouvez sur votre route des plots scintillants qui possèdent l'étrange pouvoir de vous rendre invincible quelques secondes. Pour cela, il suffit de les détruire et de se mettre à l'abri du champ de force qu'ils génèrent. Ne vous en privez surtout pas, de leur bonne utilisation dépendra souvent votre survie.
L'animation, le scrolling différentiel, les bruitages et les graphismes sont époustouflants. Du grand art. A la fin de chaque tableau apparaît la super-méga ennemi (un hélico ou un tank géant), que vous devez réduire en miettes pour accéder au niveau supérieur. En conclusion, Silkworm est un jeu tel que nous aimerions en voir plus souvent. Si je rajoute en prime la possibilité de jouer à deux, jeep et hélico simultanément... cela devient carrément du délire !
Disquette Virgin Mastertronic pour Amiga. Disponible également sur Atari ST, Amstrad CPC, C64 et Spectrum.

J.-P.L.



LORDS OF THE RISING SUN

Shogun à la place du Shogun

Encore un jeu de simulation guerrière diront les esprits chagrins ? Oui ! et un bon. L'histoire se déroule dans le Japon du douzieme siécle, en pleine époque féodale.
Les temps sont troubles, les alliances se font et se défont au gré de l'humeur des seigneurs de la guerre. Les conflits meurtriers font rage et les armées sillonnent le pays de part en part à la recherche de gloire et de victoires. Vous êtes l'un des acteurs de cette lutte à mort.



Vous savez que la guerre est nécessaire pour ramener la paix, défendre votre domaine et, le cas échéant, l'agrandir.
Vous savez aussi que si vous êtes le meilleur, vous pourrez enfin devenir Shogun (votre reve d'enfance). Mais qu'est-ce qui différencie ce jeu de ses prédécesseurs ? Tout simplement que les programmeurs de Lords of the Rising Sun dans leur grande mansuétude ont pensé à tout. Même les irréductibles libidineux ne sont pas en reste et l'intérêt du jeu s'en trouve rehaussé.
Je m'explique : l'empereur a une jeune et jolie fille qui est retenue dans une forteresse et, comme tout bon vassal, vous allez vous employer à la délivrer, histoire de vous rendre utile. Evidemment vous ne savez pas dans quelle forteresse se trouve celle qui vous fait courir à travers tout le Japon de l'époque. Voilà bien de quoi faire lever le soleil à l'ouest.
En tout cas, les amateurs d'aventures exotiques - et non pas érotiques - vont être gâtes. Lords of the Rising Sun leur offre la possibilité de mettre à l'épreuve leurs capacités de meneurs d'hommes et surtout, de tacticiene. Le graphisme est à la hauteur de ce à quoi Cinemaware nous à habitué (pendant les batailles, les sprites sont admirablement bien réalisés et se déplacent de la façon la plus naturelle qui soit). N'oubliez pas que la stratégie compte beaucoup, mais qu'en définitive le plus important est de défoncer le maximum



d'adversaires pour arriver à vos fins. Tel un vrai chef de guerre, vous avez plusieurs possibilités pour exploiter au maximum toutes les capacités de vos armées : revue des troupes, transfert de qualités d'un général à l'autre, faire des traversées par mer (ce qui permets à vos armées d'arriver sur le lieu de la bataille en meilleur forme que si le voyage se fait par voie terrestre). N'oubliez pas que vous pouvez rallier à votre cause des généraux impressionnés par vos forces, mais que d'autres n'hésiteront pas à vous rentrer dedans même s'ils n'ont aucune chance de vous battre.
Il y a cependant une fausse note dans ce concert de louanges : les incessants accès-disque et les messages uniformes qui les accompagnent. Un conseil, si vous avez du courrier à faire, posez votre bloc à côté de l'ordinateur, vous aurez largement le temps d'écrire vos billets doux pendant que votre machine farfouillera dans la disquette. Vous pouvez aussi prendre le temps de répondre au sondage Micro News dans ce numéro. C'est un plaisir de jouer à Lords of the Rising Sun, alors pourquoi s'arrêter à des détails : Banzai ! et advienne que pourra.
Deux disquettes Cinemaware pour Amiga. Existe aussi pour ST.

M.K.



MIRROR Soft

KICK OFF

Coup de tête

Ce satané ballon rond vous prend la tête ? Vos rêves sont hantés par de longues envolées, balle au pied vers le but adverse ? La tronche de votre girlfriend ressemble au stade du Hezel après le passage des Hooligans ? Stop ! Arrêtez tout, Titus a ce qu'il vous faut. Dorénavant, vous allez pouvoir assouvir votre vice, autant de fois que vous le voudrez et sans encombre, grâce à **Kick Off**, le logiciel qui laisse au vestiaire tout ce qui a été fait auparavant. Dès le début, vous avez le choix entre plusieurs options : entraînement, penalty, match, championnat intercontinental, durée des matchs. Comme tout bon logiciel de sport qui se respecte, vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un adversaire humain.
Enfin, les deux équipes pénètrent sur le terrain. Avant de vous ruer comme une bête vers le but adverse, n'oubliez pas de sélectionner votre tactique parmi les cinq possibles. Osez l'attaque et adoptez la stratégie du 4-2-4 (quatre avant, deux milieu, quatre arrière), vous m'en direz des nouvelles. Les évolutions des joueurs sont vues de dessus et l'écran défile superbement au fur et à mesure de vos foudroyantes relances. Pas le temps de souffler, le rythme du match est endiablé ! Une seule chose compte pour vous : marquer un but à tout prix. Mais attention, si vous pouvez dribbler, shooter, faire des passes, intercepter le ballon, il vous est interdit de savater un adversaire. Un tacle oui, mais gaffe aux tibias sinon c'est le carton jaune, puis le rouge et direction



les vestiaires. Ça fait mauvais genre et vous risquez d'être exclu des compétitions pour un bon bout de temps. Messieurs les Anglais, tirez les premiers... L'animation est à la fois très rapide et très réaliste et on se laisse prendre rapidement par l'atmosphère surchauffée du jeu. Quel dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur de la jouabilité ! Mais que cela ne vous empêche pas de vous lancer à crampons perdus sur les traces des plus grands footballeurs mondiaux, ça peut rapporter gros.

Disquette Titus pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

J.-P.L.

CASTLE WARRIOR

Un jeu qui s'impose

Dernière création de Delphine Software, Castle Warrior est, après *Bio Challenge*, la deuxième création de cette jeune et prometteuse société. Passons rapidement sur le scénario plutôt banal : un méchant sorcier empoisonne le roi, pacifiste père du héros Ulrich, c'est son nom (encore un !), part à la recherche de Zandor (le sorcier) afin de lui soutirer l'antidote.
Dans la première partie, Ulrich, vu de dos, s'engage dans le corridor de la Mort, un splendide couloir gris et froid comme la pierre. Les effets tridimensionnels sont bien rendus et les monstres qui vous arrivent en pleine figure sont des plus réussis. Passons sur le fait qu'il est assez difficile de savoir à quel moment ceux-ci arrivent à votre niveau pour admirer un énorme dragon jaune qui vous crache sans vergogne des boules de feu. Bien entendu, un face à face avec un monstrueux dragon clôt la première partie. Là encore, l'exploit technique est à noter, les innombrables parties animées du sprite lui conférant un mouvement impressionnant. La deuxième séquence est quasiment identique à la première, seuls les décors changent. Vous voilà maintenant dans un



frêle esquif, dévalant une rivière souterraine tout en essayant d'éviter les chutes de stalactites, les bonds de piranhas, etc. Et pour finir, on affronte un gros vilain monstre ! La suite n'est pas facile non plus puisqu'il s'agit d'affronter Zandor lui-même, alors que les cinq vies dont vous disposez sont déjà sérieusement entamées. Le traître envoie éclairs et boules de feu, notre héros disposant, lui, d'une unique épée pour arriver à ses fins... on est loin de Barbarian ! Imaginons toutefois que l'épreuve se soit déroulée avec succès : nous nous retrouvons donc en possession de la fiole d'antidote et, l'heure du départ ayant sonné, nous prenons cette fois la voie des airs à dos de dragon. Le type de jeu rappelle sans conteste *Space Harrier*, mais un *Space Harrier* version longue.
Castle Warrior est sans aucun doute une réussite complète au niveau de la programmation et des graphismes, malgré un scénario bien mince. Certains auront le coup de foudre, d'autres pas, mais vous connaissez le vieil adage : les goûts et les couleurs...

Disquettes Delphine Software pour Atari ST, disponible aussi sur Amiga.

S.D.



Spherical

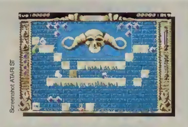


SPHERICAL, c'est un jeu de contrastes qui fait à la fois appel à la magie et à la logique, à l'habileté et l'intelligence. Si le magicien grâce à ses pouvoirs magiques se joue de la loi de la pesanteur pour qu'une boule atteigne son but, alors ce sera à vous de faire preuve de subtilité et de doigté.

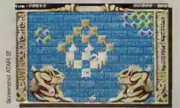
Des graphismes époustouflants, plus de 200 niveaux différents, un mode de jeu pour 2 joueurs, de très nombreux secrets cachés et une dizaine de super monstres colossaux et animés.

SPHERICAL, un jeu qui a déjà reçu d'excellents commentaires dans la presse allemande.

Disponible sur C64, Amiga, Atari ST et PC.



Screenshot ATARI ST





Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST



Rainbow Arts

Disponible dans les meilleurs points de vente

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tel : 16 (1) 48 98 99 00

DEJA VU 2

Les "Corruptibles"

La seule chose qui ne va pas dans ce logiciel, c'est son nom ; on s'attend à un programme éducatif destiné plus spécialement aux CM2 et on tombe sur un superbe polar dans lequel il est question de pègre et de règlements de compte ! En voilà un exemple pour notre belle jeunesse !

Il était déjà presque midi lorsque je me réveillais dans cette chambre d'hôtel minable, le visage défait et les paupières plus lourdes que les seins de Samantha Fox. Après une toilette plus rapide qu'un sprinter noir dopé (devinez lequel !), j'enfilais mon trench-coat et j'ouvrais la porte. Stogie m'attendait sur le palier, élégant comme un singe dans un smoking et aussi souriant qu'une armée de parvenches. C'était Tony Malone qui l'envoyait pour me surveiller et éviter que je me fasse la malle avec son oseille. Une semaine ; c'est tout ce que ce rat puant m'avait laissé pour récupérer ses 112 000 dollars. C'est dans cette pénible situation que démarre Déjà Vu 2. Les décors de l'hôtel sont ringards à souhait et les meubles tous plus déglingués les uns que les autres. Une fenêtre graphique présente une vue subjective de la situa-



tion ; différents menus que vous pouvez déplacer à volonté vous permettent d'effectuer les actions. Le programme est d'une souplesse d'emploi exemplaire, tous les éléments présents à l'écran "existent" dans le jeu et peuvent être examinés et manipulés en cliquant dessus. Le nombre d'actions est limité au strict minimum mais la fonction "operate" permet d'effectuer toutes les actions plus spécifiques qui ne figurent pas dans le menu. Les textes sont plein d'humour et rendent parfaitement l'atmosphère des films noirs : les personnages parlent souvent en argot américain et "mangent" la moitié des mots mais, avec un peu d'entraînement, on réussit à déchiffrer les dialogues. En résumé, un excellent jeu d'aventure, très souple d'emploi, qui fera sans doute un malheur auprès des passionnés du genre.

Deux disquettes Icom pour Atari ST, également prévu sur Amiga, Apple IIGS et compatibles PC.

M.L.



ROBOCOP

Un flic aux nerfs d'acier !

A 17 heures, un appel prioritaire parvient au Q.G. des forces de police de Détroit : "Un trente-deuxième policier vient d'être abattu, exécuté par une bande de criminels d'une bestialité incroyable. L'agent Murphy effectuait sa ronde comme à l'accoutumée lorsque..."

Cette escalade de la violence marque l'arrêt de mort de la Security Concepts Inc., l'organisme qui contrôlait jusqu'alors les services de sécurité de la cité. L'OCP, son concurrent direct, profite de l'occasion pour lui ravir ce poste et s'emparer des restes du flic moribond et le ressus-



citer sous la forme d'une redoutable machine à tuer. Un être quasi-indestructible fait de chair et de titane.

Cet androïde n'a plus aucun souvenir de son passé. Pourtant, malgré une lobotomie électronique, Robocop se souvient... Des images atroces s'accrochent à ses circuits imprimés : le visage de son assassin hante le policier mi-homme mi-robot. Il se lance à sa poursuite et c'est à



cet instant que vous intervenez dans le jeu. Vous incarnez le défenseur de l'ordre et de la loi qui va nettoyer les rues de toutes ces bandes de tueurs de flics. Vous avancez, armé au départ de vos seuls poings d'acier, décidé à retrouver le chef du gang et des bonus vous sont attribués en chemin : pistolet à tirs multiples, vitamines, etc. Après avoir écrabouillé plusieurs criminels, un Hell's Angel



et sa bécane, un bataillon de flingueurs et un lanceur de grenades, vous êtes confronté à une énorme bestiole en acier chromé, la dernière création de l'OCP. Plusieurs niveaux s'enchaînent (huit au total), avec une bonne dose supplémentaire de difficultés à chaque fois. Le jeu bénéficie d'un bon scrolling horizontal, les décors sont bien réalisés et la voix digitalisée du début est superbe. Une bonne conversion réalisée par Océan.

Disquette Océan pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC, C64, Spectrum.

J.-P.L.

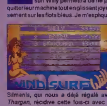



WINDSURF WILLY

Sea, surf et belles pépées

A l'approche des vacances, il fallait bien qu'un éditeur pense aux fous de la glisse. Avec ce soft, le fun est au rendez-vous, un petit régal à consommer avec immodération.

Pour ceux qui même en vacances ne veulent pas se séparer de leur ordinateur chéri, Windsurf Willy permettra de ne pas quitter leur machine tout en glissant joyeusement sur les flots bleus. Je m'explique



Silmarils, qui nous a déjà régalé avec *Targhan*, récidive cette fois-ci avec un soft qui arrive à point nommé pour le grand rush annuel des vacanciers : une simulation de planche à voile en trois dimensions. Votre vie se résumera alors en une longue compétition qui vous mènera sur toutes les lieux traditionnels du windsurf de la Californie à la Baie de Sydney en passant par la Méditerranée.

Qu'y a-t-il de bien original dans un tel soft ? Eh bien tout ou presque, les programmeurs ayant parfaitement réussi la synthèse entre la beauté du soft et sa jouabilité. On s'y croirait, tellement les figures sont bien rendues. Durant les épreuves vous devez, pour augmenter vos points, exécuter des figures et des sauts dans un parcours bien précis et avec un temps limité. Les parcours comprennent de nombreux slaloms et des obstacles divers, spécifiques à chaque lieu : baigneurs, rochers, pêcheurs, requins, radeaux, zodiacs, sous-marins, icebergs. Tout y est, il n'y a que les avions et les vaisseaux spaciaux que vous ne rencontrerez pas. Le plus difficile pour les néophytes sera certainement le départ, alors un petit conseil : appuyez successivement sur les touches sept, huit et neuf du pavé numérique avec un intervalle d'une seconde environ et le départ se fera sans problème...



En bas de votre écran vous apercevez quatre drôles de têtes qui appartiennent à vos juges. Ils sont loin de correspondre à l'idée qu'on se fait en général d'un juge et ne sont pas prêts de vous intimider. Ils auraient même tendance à provoquer l'hilarité, tant leur physionomie semble issue d'un croisement de soixante-huitard et d'aborigène australien. Mais détrompez-vous, ils vous jugeront sévèrement et avec impartialité, vous verrez leur visage changer suivant que vous faites de belles figures ou que vous piquez une tête bien involontairement dans les eaux. Pour les pointilleux, les pro-



grammeurs ont même pensé à donner un choix varié de matériel : flotteurs et gréements (voiles) de différentes tailles suivant la force du vent et le lieu dans lequel vous vous trouvez. Pour les autres, les indécis et les ignorants, Tiga (constructeur français) leur prodigue de précieux conseils.

Il est grand temps pour vous de devenir un grand véliplanchiste (si vous ne l'êtes déjà), surtout que la grande vogue des play-boys en fluo avec leur planche sous le bras n'est pas encore dépassée ; vous aurez donc l'air moins ridicule avec votre ordinateur sous le bras. Mettez aussi un bandeau autour de la tête, vous aurez l'air plus branché.

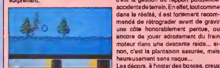
Disquette Silmarils pour ST. Existe aussi pour Amiga, PC et compatibles.

M.K.

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Le cross qu'on trie...

Après une version aussi réussie que sur Atari et Amiga, nous pouvions craindre le pire de l'adaptation sur CPC. Eh bien, langues de bois et autres médisants, ravalez vos remarques désobligeantes car le résultat est réellement surprenant.



Commençons par le choix des terrains. Quinze parcours sont proposés qui permettent de faire un tri en fonction des aptitudes de chacun. Outre leur nombre assez important, ces parcours ont l'avantage d'être progressifs. Ainsi, même le "crossman" débutant ne se lasse pas du jeu par suite de chutes trop fréquentes. Les réactions de la bécane sont d'un réalisme frappant et correspondent assez fidèlement à l'impulsion donnée par le joueur à son "joysdon", ou "guistick" - le choix de l'appellation est laissé à l'appréciation du lecteur... Mais le plus fort, c'est la gestion du rapport puissance/accidents de terrain. En effet, tout comme dans la réalité, il est fortement recommandé de rétrograder avant de gravir une côte honorablement pentue, ou encore de jouer adroitement du frein moteur dans une descente raide... sinon, c'est la plantaison assurée, mais heureusement sans risque... Les décors, à l'instar des bosses, creux et autres embûches, sont variés et représentent assez fidèlement les lieux fréquentés par les adeptes de ce sport. Bien sûr, les graphismes sur CPC ne supportent pas la comparaison avec les images 16 bits. Néanmoins, malgré certaines faiblesses inhérentes à la machine - son, animation, couleurs -, Super Scramble est sans nul doute l'une des meilleures simulations de cross.

Disquette Gremlin Graphics pour Amstrad CPC. Existe aussi pour C64, Spectrum, Atari ST et Amiga.

G.B.

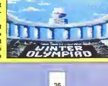
WINTER OLYMPIAD 88

Tout schuss !

La version XL/XE de *Winter Games* (celui d'Epyx, of course) était sublime, démentielle, mais possédait deux gros défauts. Primo, il manquait certaines phases présentes dans d'autres versions (par exemple la cérémonie de clôture). Secundo, elle n'avait jamais été distribuée en France, sauf des petits imports marginaux. Aujourd'hui un concurrent direct de *W.G.* arrive sur le marché, il s'agit de Winter Olympiad 88, de Tynesoft (la boîte qui nous avait pondu *Circus Games*). Autant vous le dire tout de suite, W.O. 88 dépasse dans tous les domaines (ou presque) *W.G.*, gageure diront certains, eh bien non ! Tout simplement parce que la réalisation de W.O. est au-dessus de tout ce qui a été fait en matière de simulation sportive sur XL/XE.

En effet, le graphisme est superbe et en plus il est en mode 10, c'est-à-dire le mode 256 couleurs. L'animation est elle aussi superbe, très fluide, ce qui n'est pas rien car c'est le type même de jeu où la rapidité des réactions au joystick est primordiale pour la réussite des épreuves. Quant à la musique, elle n'est pas en reste : six mélodies différentes accompagnent l'action, toutes plus rythmées les unes que les autres.

Le jeu ne compte malheureusement que cinq épreuves : descente, saut, biathlon, slalom, bobsleigh. La descente est en fait la représentation en 3D du célèbre jeu "Tout schuss"... C'est bien foutu mais l'animation est un peu lente. Le saut à ski est présenté en deux vues. Le départ (quel graphisme !) et l'arrivée ; c'est justement cette dernière phase qui permet de faire des figures, c'est vraiment très dur mais il faut savoir s'entraîner. Le biathlon nous propose de parcourir un peu plus de deux kilomètres avec un fusil sur le dos qui permet de tirer sur vingt cibles (cinq à la fois). C'est une bonne épreuve mais peut-être trop facile. Quant au slalom, il s'agit tout simplement gênial !



A l'exemple du saut à ski, il est présenté en deux parties : le départ (toujours un graphisme génial) et la piste, où il y a intérêt à être rapide parce que, franchement, ça décoiffe ! La dernière épreuve est le bobsleigh, comme d'habitude constitué de deux tableaux : le départ, avec encore un graphisme inimaginable de beauté, et la course qui me fait penser au vieux *Pole Position*



transposé en antarctique.

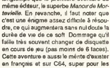
Le bilan global nous donne la meilleure simulation sportive jamais conçue sur XL/XE. Ce logiciel représente une cuvée royale, alors courez vite l'acheter ! Mais attention, un nouveau concurrent vient d'arriver sur la scène du XL/XE, il s'agit de *Winter Events*. Le combat s'annonce rude...

Cassette/Disquette Tynesoft pour la console Atari XE ou l'ordinateur 800 XL.

P.-A.B.

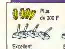
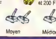
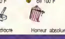


cours, d'obtenir des renseignements, une carte, etc. Moitié aventure, moitié jeu de rôles, ce logiciel est assez complet et permet au joueur un grand nombre d'actions. Toutefois, malgré de jolis graphismes et une assez bonne convivialité, il ne saura retenir le joueur en haleine aussi longtemps que la première aventure du même éditeur, le superbe *Manoir de Mortevielle*. En revanche, il faut noter que c'est une énigme assez difficile à résoudre, ce qui augmentera sans nul doute la durée de vie de ce soft. Dommage qu'il faille très souvent changer de disquette en cours de jeu (pas moins de 6 faces). Cette aventure e aussi le mérite d'exister en français et sur C64, super pour les Commodoristes, non ?



Disquette Lankhor pour Commodore 64.

Laurence

 Plus de 300 F
 Entre 200 et 300 F
 Entre 100 et 200 F
 Moins de 100 F

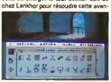
Excellent — Bon — Moyen — Médiocre — Horreur absolue

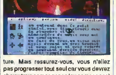
NO

Aventure tropicale

Qui n'a jamais entendu parler des étranges disparitions au dessus du triangle des Bermudes ? Personne... C'est tellement impressionnent que chacun s'y intéresse et rêve de percer à jour cette terrible énigme. Hélas, il n'existait jusqu'alors aucune piste sérieuse. Eh oui ! Jusqu'alors ...

Cette fois ça y est : la solution est là tout près de vous. Encore quelques heures de recherche et vous serez sans doute le premier détenteur du grand secret. Vous semblez ne pas y croire... Pourtant, il suffit de charger le tout dernier soft de chez Lankhor pour résoudre cette aventure.





Mais ressurez-vous, vous n'allez pas progresser tout seul car vous devrez choisir trois compagnons (ou compagnes) de recherche parmi toute une liste de troubadours, acrobates, mages, etc. Si, parmi ces individus, certains vous semblent des brutes épaisses sans intelligence, ou bien des génies trop freluquets, vous pourrez les modifier à votre goût et même en créer de nouveaux. Et après ? Et bien, c'est maintenant qu'il va falloir être très perspicace, ne rien laisser au hasard et s'orienter dans cet étrange pays qui ressemble plus à l'Europe médiévale qu'au Mexique de cette fin de 20ème siècle. Vous devrez décider de la direction que devront prendre vos compagnons ainsi que vous même, veiller à ne pas oublier d'objets essentiels pour la poursuite de l'aventure, fouiller tous les paysages, tenter toutes les combinaisons possibles et surtout être très prudent car le mort arrive vite dans ce pays de légendes... Au cours du jeu, il vous sera possible de sauvegarder la partie en

LEGEND

Ça mange pas de pain

Certains jeux se suivent et malheureusement se ressemblent. Encore un éditeur qui a voulu profiter de la vague d'héroïc-fantasy sauce *Dungeons & Dragons*. Mais voilà, la recette n'est pas aussi simple. Il ne suffit pas d'appeler ses héros Théodillon ou Bucéphalus et de les transporter dans un



monde où les forces du Bien et du Mal s'affrontent (il paraît que c'est la dernière fois) pour réaliser un soft de légende. Un peu d'imagination que diable ! Alors pauvres mortels, vous qui n'accéderez jamais au panthéon des dieux, je m'en vais vous conter les aventures guerrières de Benn, le sauveur de l'humanité.

Les combats ont repris près des montagnes, les forces du chaos progressant vers la citadelle. Will, leur chef, a juré que mort et destruction suivraient son passage. L'heure est venue de rassembler vos troupes en toute hâte.

L'ordinateur vous propose un choix es-



sez vaste de compagnons de bataille qui ont tous des caractéristiques, des armes, des pouvoirs magiques et un passé différents. A vous de bien juger chacun d'eux. Dés le début de la partie, vous pouvez choisir le niveau de jeu et une option vous permet de jouer contre l'ordinateur. Ensuite, vous devez déplacer vos armées sur une carte divisée en 21 secteurs. Tout cela est bien statique et ressemble plus à un wargame moyenâgeux qu'à un vrai jeu de rôle.

Disquette CRL pour Ateri ST.

J.-P.L.

BRAVESTARR

Velus et pas clairs

Vous n'aimez jouer que lorsque vos ennemis sont des brutes épaisses du genre Cromagnonderthalien velu à souhait, armé de pieux et de grosses messues ? Alors Bravestarr est un jeu pour vous. Vous êtes déçus, vous les branchés de SF ? Sachez que Bravestarr est aussi pour vous ! Il y a encore



ceux qui ne jurent que par John Weyne et qui se préparent à partir pour l'Ouest américain, puisque personne ne veut leur pondre de softs au bon goût de sable du Texas. Attendez un peu avant de monter en selle : Bravesterr est aussi pour vous ! Mais quel est ce jeu ? Ben euh... difficile à définir, pour tout dire. C'est de l'ercade pour laquelle il faut tirer dans le tas (ça c'est plutôt commun) et l'action se déroule au New Texes. A part ça c'est repide, votre héros possède une petite inertie qui rend le jeu un peu plus ardu, l'ensemble est très bien réalisé mais l'intérêt assez difficile á cemer. On a souvent rencontré des softs plus pimentés que celui-ci, mais á ce prix, evouons que ça veut quand méme le détour.

Cassette Kixx pour CPC. Egelement sur C64 et Spectrum.

Laurence

JAWS

L'étalon d'Achile

Le sous-titre de ce jeu est : Le dernier étaion. Tout un programme. Vous étes en forme ? Pas de probléme de respiration ? Alors allons-y. Venez plus prés que je vous raconte l'histoire en détail. En 1989, un terrible virus s'est propagé sur les chemps de courses. Les étaions meurent tous. Il s'agit bien sûr de... cheveaux (vous étes déçus, bandes de vicieux !). Votre but est de retrouver le seul spécimen encore vivant. Il vivrait dans les montagnes du Tibet. Vous partez é sa recherche sous les traits d'une journaliste. Voilá la trame de cette aventure graphique. A part la vision d'une splendide créature - sosie de Samenthe Fox - ce jeu a peu d'intérêt. De plus, les ameteurs de sensations fortes en seront pour leurs frais car tout cela est trés soft...

Disquette MBC pour Ametrad CPC.

J.-P.L.

TOP LEVEL

En panne !

Avec Top Level, nous voilé replongé dans le passé. Un bond en arrière d'une dizaine d'années au moins. A l'époque où les jeux micro ressemblaient encore á un empilage de Légo difforme. En cas temps reculés, les courses de voitures se réduisaient à une poursuite entre deux gros carrés (je parle des graphismes bien entendu). Théoriquement (avec beaucoup d'imagination), vous pilotez un bolide sur une route de campagne. Des troncs d'arbres, des nids de poules et des camions malgarés vous gâchent le paysage. Les deux tableaux sont laids et, au bout de cinq minutes, on coupe l'ordinateur à cause d'une panne des sens...

Disquette MBC pour Amstrad CPC

J.-P.L.

GRAND PRIX CIRCUIT

Graine de champion

Déjà en voyant la jaquette, on ne peut qu'être emballé par ce soft : une super minette blonde, lunettes à reflets et quoi dans le reflet ? Une F1 du team Marlboro... Si ça c'est pas un jeu pour les mecs... Mais j'vais vous faire une confidence, mes p'tits, moi mon pèché mignon c'est la vitesse, faut qu'ça déménage. C'est pas parce que je porte des mini-jupes que vous allez me faire peur avec vos bolides. La preuve, quand j'ai testé ce jeu, j'ai enrhumé tous les autres concurrents : derrière, les machos en Mac Laren ! C'est à bord d'une Williams que je les ai semés, faut dire qu'il est carrément génial ce jeu. Jamais vu ça sur C64 ! T'es á bord d'une F1, tu peux courir tout le championnat, devant toi au ras du sol... le cockpit équipé de rétros, compte-tours, etc. Dans les oreilles, le bruit d'une vraie F1 et sur la piste une animation hyper réussie... Grandiose !

Cassette Accolade pour C64

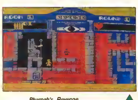
Laurence

THE GAMES COLLECTION

Un best of... ou presque !

Eurosoft n'a jamais vraiment égalé les grosses productions japonaises et c'est normal : à moyens plus modestes, résultats plus modestes. Par ailleurs, les prix pratiqués par la société ont toujours été en rapport avec la qualité, preuve s'il en est de son honnêteté. Aujourd'hui Eurosoft bat même les Japonais en inventant le CDS (Compact Disc Séquentiel), une première historique sur MSX !

En sortant cette compilation, ce n'est plus de l'honnêteté mais carrément de la générosité dont fait preuve Eurosoft ! Jugez plutôt : 33 jeux pour le prix approximatif d'une cartouche ; sympa non ? De plus, il en existe trois versions : cassettes, disquettes et compact disc séquentiel, de quoi contenter tout un chacun. Bien qu'il ne soit pas aussi évolué que le CD-ROM, le CDS a l'avantage de fonctionner à partir de n'importe quel lecteur laser, qu'il soit portable ou de salon. En fait, il constitue un excellent compromis pour ceux qui ne possèdent pas de lecteur de disquettes. Qui plus est, les frimeurs de tout poil apprécieront certainement l'effet produit par le compact trônant au côté de leur micro...



Pharoah's Revenge

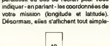
Je ne vais pas vous parler de chaque jeu, primo parce qu'il est impossible d'entrer dans le détail en quelques lignes, secundo parce qu'un bon nombre d'entre eux sont déjà connus, et tertio parce que vouloir tester d'un seul coup tant de jeux avec son petit joystick, c'est aussi démesuré qu'un gnome voulant achever un dragon en colère avec un couteau suisse...



Chessplayer MSX 2

The Games Collection est ce que l'on peut appeler un véritable best of, à la différence près que quelques inédits y figurent et que presque tous les jeux dits anciens ont subi un lifting pour l'occasion. Ces petits changements apportent parfois des améliorations, mais souvent certains détails qui donnaient tout leur charme aux jeux en question ont disparu. Il faut cependant reconnaître que l'ensemble est plus "clean".

Eurosoft nous a habitué par le passé à de fréquentes digitalisations vocales. C'est chouette, c'est sympa, mais cela pose toujours un problème de place mémoire. Pour pallier cet handicap, nombre de ces digits ont été supprimées. A mon avis le soft auquel cela causes le plus de tort est **Search And Rescue**, un simulateur d'hélicoptère dans lequel vous aurez pour mission d'aller sauver des naufragés perdus en pleine mer. Ce jeu s'appelait à l'origine *North Sea Helicopter* et, dans la première version, un petit bonhomme apparaissait au bas de l'écran pour vous indiquer - en parlant - les coordonnées de votre mission (longitude et latitude). Désormais, elles s'affichent tout simplement en haut de l'écran, mais le jeu n'en reste pas moins génial : graphisme 3D "fil de fer" et pilotage à deux joysticks (ou un seul et le clavier).



Les grands classiques sont également présents : de *Donkey Kong* qui ici s'appelle **Kong** à *Q-Bert* devenu **Quebert**, en passant par **Chopper One**, sorte de *Zaxxon* amélioré qui vous permet d'accélérer comme un dingue. De bons vieux jeux qui se situent tous plus ou moins dans la moyenne.

Vous voulez un peu plus de détails ? Voici quelques exemples : **Vortex Raider** vous transporte dans l'espace et dans le futur

Collection©



Eagle Control

pour un duel contre votre ennemi favori (un voisin bruyant, un prof sadique et pourquoi pas un animateur de télé du mercredi soir...). Le principe est simple : vous tirez le plus possible en tâchant de vous protéger des balles qui vous sont destinées. Pour cela, des plates-formes disposées un peu partout sur l'écran vous servent à la fois de support et de bouclier. Archi-simple, mais efficace.

Pour les amateurs d'action/échelles, **Haunted House** demandera beaucoup de patience et de précision pour trouver l'unique chemin qui mène au bout des seize tableaux. Le lieu dans lequel vous évoluez est on ne peut plus hanté et ne manque pas de surprises. Dans le genre grimpette, on trouve également **Burger Hill** (ce Big Mac qui tue s'appelait auparavant *Mac Attack*).

Abordant un tout autre genre, **Playhouse Strip-Poker** vous permet de jouer avec une jeune femme qui n'hésitera pas à se déshabiller si elle perd. Le jeu est agréable à utiliser (presque aussi facilement qu'à la souris) et les graphismes sont d'assez bonne qualité pour du MSX1. En somme, un véritable régal pour les yeux...

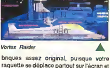
CD sequential

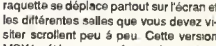
Games

Playhouse Strip-Poker

Il y aurait encore plein de choses à dire, mais passons plutôt aux meilleurs jeux de cette compilation. **Chess-player** est un jeu d'échecs qui est proposé en deux versions : sur MSX1, la représentation de l'échiquier est très claire et les commandes se tapent au clavier. Quant à la version MSX2, elle est dotée d'une superbe représentation en 3D et tout se joue au joystick. Dans les deux cas, plusieurs options intéressantes sont au programme, comme le conseil de l'ordinateur (idéal pour apprendre à jouer) ou encore la liste des coups. Dans **Breaker-Breaker**, vous allez dévaliser une banque avec votre raquette et votre balle. Voici donc un casse-briques assez original, puisque votre raquette se déplace partout sur l'écran et les différentes salles que vous devez visiter scrollent peu à peu. Cette version MSX1 a été re-carrossée pour l'occasion ; le jeu est un peu plus réussi du point de vue des couleurs, un peu plus dur aussi, mais des mots de passe sont là pour vous aider. C'est lorsque j'ai chargé la version MSX2 - **Bank Buster** - que j'ai failli m'éclater les nerfs optiques tellement c'est beau ! Le principe reste le même, mais les graphismes sont d'une finesse à peine croyable. Le seul point noir : la raquette est trop lente et on ne peut pas utiliser la souris, ce qui est un comble sur MSX2.







Vortex Raider

Un autre joyau : **Eagle Control**, où l'on vous demande de trouver et de détruire les bases de terroristes se trouvant sur une île, en vous mettant aux commandes d'un porte-avions. Superbe et passionnant, rien n'a été supprimé de la version MSX2.

En conclusion, **The Games Collection** est un bon cocktail où tous les genres se retrouvent. Idéal si vous ne possédez que quelques jeux sur votre MSX, ou si vous voulez acquérir du même coup des classiques et des inédits. Le manuel fourni ne vous aidera pas beaucoup puisqu'il est très court... et malheureusement pas en français. Mais de toute façon, les jeux ne demandent pas, pour la plupart, beaucoup d'explications. Une chose est sûre, vous aurez de quoi passer des journées entières agrippé à votre micro...

Cassettes, disquettes et compact disc séquentiel Eurosoft pour MSX1 et 2.

Vincent Levet

CIRCUS GAMES

La piste aux étoiles

Y en a marre des shoot'em up, on veut de l'émotion, on veut sentir son cœur palpiter, on veut bever d'admiration devant de vrais artistes ! Dans le temps, ça état bien, on allait au cirque sous le chapiteau dressé sur la place du village, on attendait avec impatience les sauts des trapézistes, on frappait dans les mains tandis que paradaient les éléphants, les chiens savants et les ours bruns.

Quoi, ça existe ? Sur CPC ? Ah, c'est pas terrible ? Faites voir un peu. Ouais, le son, c'est pas franchement ça... Et le reste ? Hum, le graphisme est à peu près correct pour cette bécane, mais l'animation donne l'impression d'avoir été filmée au ralenti. Tenez, essayez de vous lancer au trapèze : on ne peut pas dire que ça décoiffe... Mieux encore, chargez l'exercice de voltige à cheval : ça pour voltiger, ça voltige, ce serait encore mieux si ça s'appelait catapulte à cheval ! Et la bête, mieux vaut ne pas faire de commentaires sur son allure (à peu près aussi agile qu'un hippopotame), le tout sur un remake d'une valse de Strauss · grandiose... Même si le scénario est original et la réalisation plutôt bonne sur les autres machines, Circus Games sur CPC frôle le désastre. On est capable, aujourd'hui, de mettre beaucoup plus en valeur le CPC qu'avec ce lot soft.

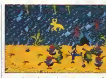
Disquette Tynesoft pour Amstrad CPC. Existe aussi sur C64 et Atari ST.

Laurence

RENEGADE 3

Bonjour la savate !

Imagine vous met aux commandes du premier karatéka temporel de l'histoire de la micro ! Même si la gestion des quelques coups disponibles ne se fait pas à la seconde près, la beauté des graphismes nous fait vite oublier ces petits désagréments : on a rarement vu



une telle profusion de couleurs sur CPC. Autre petit problème, mais vraiment tout petit, lorsque notre héros saute, il est parfois difficile de saisir s'il est en l'air ou si l'on vient seulement de monter vers le haut du tableau... Les dinosaures et autres monstres, quant à eux, vont très bien merci. Ils sont nombreux, rapides, difficiles à abattre et malins (ils attaquent souvent sur plusieurs fronts à la fois, à six contre un).

Pour retrouver sa fiancée, notre héros devra traverser diverses époques (préhistoire, Egypte ancienne, moyen-âge, futur) et se heurter à chaque étape à l'inhospitalité des indigènes locaux. Il est terriblement long et difficile de passer d'un niveau à l'autre et, comme si cela ne suffisait pas, votre temps est limité. Ce jeu aurait pu être meilleur s'il avait été plus facile. Renegade 3 est un logiciel agréable à jouer malgré les monstres des différents tableaux, qui semblent profiter avec délectation de leur écrasante supériorité. Pour une fois que ce sont eux qui gagnent...

Disquette Imagine pour Amstrad CPC. Sortira aussi sur C64, ST et Amiga.

M.L.

ELIMINATOR

Ah la pompe !

Vous vous souvenez sans nul doute de ce super soft qu'était, il y a environ un an, *Roadwars* de chez Melbourne. Eh bien, Hewson vient de pondre un jeu qui en est franchement très, mais alors, très proche. Dans la catégorie des shoot'em up sur tapis roulant, celui-ci est vraiment une réussite. Tout d'abord, quand vous allez le charger, contentez-vous - pour vous mettre dans le bain - de fermer les yeux et d'écouter. Alors cette musique, démente n'est-ce pas ? Rien que pour cela, vous pouvez être sûr que les qualités de votre bon vieux C64 sont ici mises à profit. Maintenant que le décor sonore est planté, ouvrez les yeux, empoignez votre meilleur joystick et partez à l'aventure.

Dès le premier instant, vous réalisez que c'est un excellent jeu d'arcade. Le but est



de vous frayer un passage à travers les murs, les mines et autres objets ennemis. A cet effet, vous disposez au départ d'une seule arme, mais au cours du jeu vous pourrez en gagner de nouvelles en passant sur des losanges rouges disposés par endroits, en face des losanges bonus. Vos mouvements sont simples : vous ne pouvez naviguer que latéralement car c'est le sol qui défile sous vos pas. Ce tapis, rassurez-vous, n'est pas un monotone ruban mais plutôt une chaîne de montagnes russes avec virages, creux et bosses. Les ennemis sont de diverses natures, certains se contentent de vous barrer le passage, les autres vous attaquent sauvagement. Tout cela avec des couleurs bien travaillées où un jeu d'ombres et de contrastes simule différents matériaux (billes d'acier par exemple). Si le test s'achevait ici, vous pourriez vous dire qu'Eliminator est un jeu à acheter. Mais si je poursuis en vous disant que l'animation est ultra rapide, qu'il faut slalomer dans tous les sens et que le scrolling est d'une fluidité sans pareil, alors ce serait une très grave faute de ne pas se le procurer immédiatement...

Disquette Hewson pour C64. Existe en version Spectrum et CPC.

Laurence


MicroStyle
XENOPHOBE
XENOPHOBE
XENOPHOBE
EXTERMINEZ LES ALIENS
• Un excitant jeu d'arcade-action
• Pour un ou deux joueurs
• Des effets sonores étonnents
Disponible sur C64, AMIGA, AMSTRAD CPC et ATARI ST.
RVF
HONDA
MicroStyle
RVF HONDA
UNE ENIVRANTE SIMULATION DE MOTO
• La plus réelle des simulations de motos
• Superbes graphismes
• Son du moteur digitalisé
• De nombreux niveaux de difficulté
• Les plus célèbres circuits de course du monde
Disponible sur ATARI ST et AMIGA, et en Juillet sur IBM PC.
6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

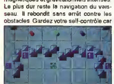
BEAM

Le rayon de la mort

Vous avez toujours eu l'âme d'un sauveur de l'humanité. Mais de là à vous faire tuer pour les beaux yeux - même d'une beautiful princesse - il y a une marge. Et une big ! Malheureusement pour vous, vous n'avez pas le choix. Vous êtes de nouveau le seul, l'unique, l'ultime rempart contre la destruction totale !

A cette époque troublée notre univers est privé de ressourcas énergétiques. Mad Max n'est pas loin... A vous de rétablir le courant. Vous vous retrouvez aux commandes d'une fusée. Très clean. Un modèle de course. Le must des engins. Turbo-réacteurs, freins surpuissants, un vrai bijou ! La manette en main, vous vous lancez à l'assaut de ce monde inconnu. Le but de votre mission : rétablir des faisceaux d'énergie.

Vous naviguez à travers des champs magnétiques et gravitationnels intenses. Le plus dur reste la navigation du vaisseau. Il rebondit sans arrêt contre les obstacles. Gardez votre self-contrôle car



vous devez relier les points d'énergie et détruire (en les touchant) toutes les cases numérotées. Comme si ça ne suffisait pas, les différents niveaux (il y en a 27) regorgent de pièges et, heureusement, de bonus. Une bonne dose de stratégie vous sera indispensable pour réussir ce jeu. Réfléchissez bien avant de foncer tête baissée contre les murs. Et n'oubliez pas de vous garder une issue à chaque tableau. Une fois l'énergie rétablie et les cases détruites, une ouverture s'ouvre en haut de l'écran. Vous accédez alors au niveau suivant. Toujours plus dur ! Toujours plus prenant ! Un logiciel qui vous demandera une bonne dose de ténacité (et j'en connais un rayon... laser) mais que vous n'êtes pas prêt de laisser tomber.

Disquette Magic Bytes pour Amiga. Existe également sur ST et Commodore 64.

J.P.L.

ISS

Marble Macadam

C'est une boule toute mignonne avec ses grands yeux noirs et son nez pointu, une boule comme tant d'autres, qui passe sa vie à rouler. Ou peut-être est-ce une bille ? Peu importe... Quoi, ça vous rappelle un autre jeu ? Et oui ! Ça roule comme... c'est entêtant comme... ça se passe sur des pavés comme... c'est plein de pièges et de dalles-bonus comme..., mais ce n'est pas *Marble Madness* !

Chaque niveau est composé de quatre plates-formes sur lesquelles il faudra tout d'abord déposer des munitions, puis déambuler pour trouver la sortie du niveau en cours. Au fur et à mesure du passage de la sphère sur les dalles inertes, ces dernières disparaîtront pour laisser place à des cratères bien entendu mortels pour la bille. Il ne faudra donc pas passer n'importe où, sinon toutes les chances de réussite seront grillées. Bien sûr, il sera nécessaire de découvrir des astuces afin de parvenir à ses fins. Tout comme dans les jeux de flipper tels *Macadam Bumper*, la boule pourra parfois gagner un maximum de points en rebondissant d'une dalle-sphère à une autre. Une chouette animation, des bruitages bien à leur place, un jeu marrant : que demander de plus ?

Disquette Electric Dreams pour C64. Egalement pour Spectrum, CPC, ST et Amiga.

Laurence



MICROPROSE SOCCER

Prenez votre pied

Au foot, du foot !" hurlent les milliers d'accros du ballon rond. "Vous en voulez ? Eh bien vous en aurez !" leur répond le patron de Microprose. C'est



ainsi que naquit ce logiciel. Un de plus me direz-vous, et je vous répondrai... oui. Bien qu'il soit difficile d'innover, il faut reconnaître la pauvreté des softs ayant trait à ce sport. Mais petit à petit, les jeux commencent à atteindre leur but et méritent de moins en moins le carton rouge (ou la poubelle de Micro News).

Avec Microprose Soccer, vous allez jouer à votre sport favori, tranquille chez vous, sans risquer un éclatement de la rate ou un déchirement - avec complications - de votre maillot (toujours gênant). A la limite de la surface de réparation, Johnny Bee (de l'équipe des Rageurs Fous) s'apprête à décocher un tir d'une violence inouie lorsque Marcel Ramplon (le stoppeur des Tyroliens Repentis) le tacle sauvagement. Toutes mes excuses, je me prenais pour un reporter de l'Equipe...

Le jeu bénéficie d'une présentation très claire et colorée et d'une panoplie d'options qui ravirait n'importe quel entraîneur : choix des équipes, jeu à deux, compétition internationale, etc. Les joueurs évoluent sur un terrain vu de dessus et tous les coups de pied sont possibles, comme dans un vrai match. Un truc sympa : un vrai ralenti pour admirer vos prouesses. Un logiciel bien réalisé mais qui reste (à mon humble avis) une division en dessous de *Kick Off*. C'est beau tout ça, mais faut que je vous quitte, y'a les résultats du loto sportif à la télé...

Deux disquettes Microprose pour Atari ST, Amiga et C64.

J.-P.L.

THE LEGEND OF THE BLACKSILVER

Errance guerrière

Pourquoi est-ce vous, le misérable serf, que la princesse a désigné pour retrouver son frère ? Qu'importe, c'est un bien trop grand honneur pour que vous le refusiez.. Alors, tel un preux chevalier, vous quittez vos terres, avec dans votre musette de quoi subvenir à vos maigres besoins : des vivres, un peu d'or que la belle vous aura confiée et, bien entendu, le plein d'énergie. Vous allez marcher des jours entiers par monts et par vaux, en évitant les lacs, les mers et en redoublant de prudence durant la traversée des déserts. Vous savez d'ores et déjà qu'il vous faudra affronter les pires



monstres, toutes les espèces animales (de la pieuvre au naja) et parfois même les gardes à l'entrée des villes inhospitalières. Pour survivre, vous pourrez parfois travailler pour un artisan. Plus facile mais pas forcément aussi sûr, vous pourrez tenter votre chance aux jeux de hasard : jackpot, jeux de cartes, etc. Si vous pensez survivre longtemps mais manquer d'or rapidement, il vous sera possible d'emprunter. Lorsque vous vous serez suffisamment enrichi, vous achèterez de quoi poursuivre votre quête : de la nourriture bien sûr, mais aussi des armes et des pouvoirs magiques, cette dernière denrée étant de loin la plus onéreuse. Il va de soi que ces transactions ne se réaliseront pas en pleine campagne mais dans l'une des seize villes du jeu, ou dans les temples qui sont au nombre de trois. Pour y parvenir, il serait judicieux de dresser un plan avec la superbe carte et les étiquettes fournies dans la boîte.
The Legend of Blacksilver est un jeu dont vous ne vous lasserez pas car, malgré ses sprites un peu rachitiques, il génère un suspense prenant. De plus, d'une quête à l'autre, le jeu se modifiera en fonction de votre approche stratégique personnelle.. En quelque sorte, un jeu sans limite.

Disquette Epyx pour C64. Egalement pour Apple II et compatibles PC.

Laurence

CYBERMIND

Casse-tête...

En voilà une idée bien étrange : vous aurez pensez, vous, à chourer des disquettes et des drives à bord d'un hélico ? Pas idéal pour passer inaperçu... Et puis, avec le temps qu'il va vous falloir pour boucler la partie, ça risque de se chiffrer en kilo-francs. Car, si l'on en croit la jaquette, c'est plusieurs semaines qu'il vous faudra pour mettre à sac tous les tableaux. Cybermind arrive juste à point pour vous divertir un bon moment, car, malgré sa grande simplicité, il y a fort à parier que vous allez vous arracher les cheveux chaque fois que vous vous ferez bêtement dégommé la disquette qui vous aurait permis de passer au niveau supérieur (moi j'en suis à 5 cm2 de cheveux greffés, qui dit mieux ?). Vous aurez souvent à employer le treuil situé sous l'hélico, afin de déplacer de gros blocs de pierre. Cette opération réclame énormément de méthode, sinon ça risque de se terminer en véritable carnage... Tout au long du jeu, vous serez accompagné par le bruit des pales de l'hélicoptère. Le décor est très simple mais l'ensemble est bien fait, avec en prime, une chouette animation de l'appareil que vous pilotez. Malgré un titre peu porteur, Cybermind ne devrait pas passer inaperçu en tant que casse-tête.

Disquette Ubi Soft pour ST.

Laurence



MAYDAY SQUAD

Géhigéhaine

L'ambassade de Lutonie a été investie par un groupe terroriste, la "légion rouge" (on se demande où ils vont chercher tout ça), qui menace de faire sauter le bâtiment. Le gouvernement du Monde libre (on ne rit pas !) vous a confié pour mission de sauver la nièce de l'ambassadeur, qui se cache dans le bâtiment pour éviter de tomber entre les mains des terroristes.
Vous, c'est le Mayday Squad, un commando super entraîné du genre G.I.G.N. Vous choisissez trois hommes (ou fem-



mes) pour composer votre équipe. Il vous faut un spécialiste en démolition, un spécialiste en communication et un spécialiste en "tiréleurdanlfion", c'est-à-dire une brute épaisse équipée d'un stock de munitions à faire pâlir Rambo. L'action est présentée en 3D et vous voyez votre équipe de dos, vous visez avec la souris comme dans *Opération Wolf*, mais vous avez également accès pour chaque personnage à un menu qui permet de lui faire effectuer diverses actions (déverrouiller une porte, fouiller une pièce, placer des explosifs, communiquer avec la base). L'ambassade est un véritable labyrinthe mais il est facile de faire un plan car les pièces sont toutes différentes les unes des autres (placards à balais, bureaux, armurerie, etc). Mayday Squad est une sorte d'*Operation Wolf* avec un zeste de stratégie. On est un peu frustré car l'action n'est pas très intense et la stratégie plutôt limitée mais, globalement, on prend vraiment plaisir à jouer les commandants Prouteau ..

Disquette Tynesoft pour Amiga et ST. Prévu sur CPC.

M.L.

BATTLETECH



L'histoire d'un "Mech"

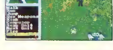
Qui, bon, mais un "Mech", qu'est-ce ? Du calme, je m'explique... vous connaissez les dessins animés japonais dans le style Goldorak, Bioman et compagnie ? Vous voyez le genre de vaisseaux dont ils se servent pour repousser les sempiternelles invasions d'extra-terrestres ? Eh bien voilà, vous y êtes ! Un Mech, c'est une espèce de grand robot humanoïde contrôlé de l'intérieur par un valeureux chevalier de l'espace qui pesse son temps à brailler : Cornofulgur ! Hyperespace ! Mégatron ! Mixomatose ! etc. Battletech vous propose de tenir le rôle d'un de ces guerriers du futur et de monter à bord de redoutables machines pour affronter les ennemis de la Terre.

Avant de quitter la base, il faudra vous rendre au centre d'entraînement. Là, vous pourrez choisir entre trois modèles de Mechs. Le "Chameleon" est le mieux armé, mais a tendance à chauffer un peu vite, ce qui peut le rendre inopérant pendant quelques temps, ou pire le détruire irrémédiablement. Pour éviter ces désagréments, n'hésitez pas à tremper le derrière de votre Mech dans l'eau fraîche d'un lac afin de refroidir ses circuits surchauffés. Les ennuis ne commencent vraiment qu'à partir de la quatrième mission, quand une poignée de robots de taille humaine (petits mais costauds !) vous attaquent. Il ne sera pas trop difficile de se débarrasser de ces avortons mais par contre, aux niveaux suivants, les Mechs du camp adverse ne vous feront pas de cadeaux et vous risquez fort d'y laisser un bras ou une jambe. Profitez de votre temps libre entre deux missions pour visiter la base, discuter avec ses occupants, vous acheter armes ou armures, prendre un verre au bar, ou piquer un petit roupillon bien mérité.

Entre le wargame et le jeu d'aventure, Battletech est un logiciel riche qui fait plus appel à la stratégie qu'aux réflexes et que l'on a envie d'explorer de fond en comble. Alors, plus la peine de regarder Goldorak à la télé, soyez Goldorak ! Cornofulguuur !

Disquette Infocom pour Amiga.

M.L.



PRISON

Faites vous la belle

Une fois de plus, nous voilà prisonniers du Mal ; il a tout détruit, tout saccagé. Seuls survivants de ce chaos, nous devons fuir, quitter cette région insalubre désormais peuplée d'infâmes créatures sataniques qui y ont jeté leur dévolu. Pauvre de vous ! C'est vous qui avez été désigné pour nous tirer de cette triste situation. Vous voici condamné à errer le long de ces chemins défigurés où différents objets vous permettront de poursuivre votre quête. Vous devrez faire preuve d'une grande perspicacité car certains de ces objets sont bien cachés. Et puis, il vous faudra savoir les utiliser à bon escient, sinon vous resterez (et nous avec) perdu pour l'éternité. Mais avant de partir, lisez bien ces quelques



conseils. Sachez reconnaître les tableaux dans lesquels vous pourrez augmenter votre score : il existe en effet un petit détail (pas indiqué dans la notice) qui vous permettra de savoir immédiatement si vous avez quelques chances de progresser. Cela vous évitera aussi de vous frotter à certains ennemis... N'oubliez surtout pas de garder un œil rivé sur le cadran de l'horloge, la nuit arrive vite et avec elle les ennuis... Soyez vigilent et ne vous laissez pas distraire par la beauté des tableaux. Et oui ! Ils sont vraiment très réussis, tant pour la variété des détails que pour le choix des couleurs et, bien entendu, l'animation des ennemis. Les sprites sont très grands, ce qui rend le jeu presque vrai. Un dernier conseil avant de vous abandonner à votre triste sort : n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement, là encore vous éviterez bien des déconvenues. Maintenant, à vous de jouer, de vous en mettre plein les yeux ! Vous n'allez pas être déçu, c'est tout simplement beau et en plus l'aventure est fascinante. Venards...

Disquette Chrysalie pour Atari ST.

Laurence

WORLD GAMES

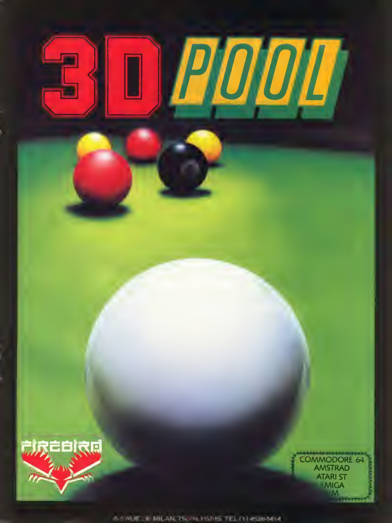
Une réussite !

A un prix raisonnable, World Games arrive sur CPC et - ô miracle ! - c'est franchement hyper réussi. Plein de couleurs, des graphismes assez fins (pour cette bécane, c'est plutôt bien), une animation très vraie cer elle fait appel aux véritables techniques des épreuves de ces jeux. Bref tous les ingrédients sont réunis ici pour vous faire prendre votre pied à travers ces neuf épreuves dont la variété accroît l'intérêt. De la lutte sumo au slalom à ski en passant par le saut de falaise, il y en a pour tous les goûts. Mais attention, pour une fois ce ne sera pas forcément en se défonçant sur le joystick que vous obtiendrez un résultat, il faudra souvent faire preuve de précision et de finesse dans l'exécution des mouvements. Allez les gros bras, il va falloir faire fonctionner la matière grise !

Cassette Epyx pour Amstrad CPC.

Laurence




3D POOL
FIREBIRD
COMMODORE 64
AMSTRAD
ATARI ST



TYPHOON THOMSON

Esprit es-tu là ?

L'exploration galactique engendre parfois des bavures dont souffrent des êtres innocents : un bébé est resté prisonnier des lutins des eaux qui sévissent sur une planète aquatique. Connaissant votre courage, le haut commandement vous a spontanément porté volontaire pour arracher le marmot à leur amour immodéré. Dans ce but, l'intendance vous a généreusement alloué trois canots à réaction d'aspect tristement inoffensif et l'adjudant de service a été chargé de vous mettre, manu militari, à bord de l'un d'eux. Heureusement, ces maudits lutins ont dû agacer les esprits gar-



diens d'une civilisation disparue ; ces personnages aux pouvoirs magiques vous donneront des vies supplémentaires ainsi que des armes brevetées du style "aimant à lutins". Pour chaque étape, la procédure est simple :

a) Foncer vers les îlots aux lutins

b) Canarder un îlot pour en faire sortir des lutins furieux

c) Bousiller les apareils des lutins qui tombent à l'eau sans connaissance.

d) Repêcher rapidement les lutins assommés

e) Quand tous les lutins de tous les îlots s'agitent dans votre sac, aller négocier



leur rançon avec le chef - furieux - et rapporter aux esprits l'objet obtenu. Vous avez cinq objets différents à ramener. La cinquième mission sera la bonne et vous récupérerez le gamin. L'histoire ne dit pas si son éducation est à refaire... mais il ne faut pas croire que les lutins soient des rigolos. Bien au contraire, ils disposent d'armes terrifiantes commes ces "bubblers" dont les bulles vous engluent ou ces marteaux-pilons, les "whompers", qui crèvent le canot. D'autre part, leur nombre augmente à chaque niveau et être poursuivi par une quinzaine de lutins des eaux en rage n'est pas une sinécure. Pour corser le tout, chaque moment important de la vie du pacificateur de la planète aquatique est ponctué par une séquence animée assez tordante. Il faut avoir vu les scènes "début de mission", "bateau crevé" ou "remise de rançon" !

En bref, c'est une réussite ; un soft bourré d'originalité, une bonne réalisation avec un son excellent et en prime de l'humour. On n'en demande pas plus !

Disquette Broderbund pour ST.

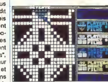
J.-Y.T.



ESPIONAGE

Othello ou échecs ?

C'est souvent lorsque l'on pense avoir épuisé toutes les ressources des jeux de réflexion qu'arrive la surprise. Et cette fois, c'est Grandslam qui nous étonne avec un logiciel qui évoque tout sauf un jeu de stratégie. Le but ici est de récupérer quatre micro-films au centre d'une mappemonde où se trouvent les bases ennemies (certes, c'est une carte un peu particulière mais je vous livre le scénario tel quel...). Chacune des quatre armées a délégué douze agents très spécieux pour partir en quête des fameux micro-films. Il va de soi que ces armées sont en guerre les une contre les autres et que, par conséquent, tous les moyens seront bons pour se frayer un passage vers les micro-films puis vers la base. Lorsque vous allez charger **Espionage** (un seul "n"), vous allez tout de suite vous apercevoir que ce jeu ressemble fort à un Othello, puisque pour augmenter son score, il suffit de "sauter" les pions adverses (M. Censuros n'est pas loin...). Et puis, c'est à un jeu d'échecs que vous fera penser *Espionage*, car il y existe des pions aux valeurs différentes et surtout aux déplacements très particuliers. Par



exemple, les agents messagers ne se déplaceront qu'en diagonale. Les surveillants, eux, adopteront les déplacements suivant des lignes horizontales ou verticales (X et Y). Enfin, les meilleurs agents secrets, pourront à loisir emprunter tous les chemins. Une option "échange" permet de remplacer un des agents par un autre, ce qui rend la partie



vraiment très facile, voir même trop. En effet, ce n'est ni la difficulté ni l'originalité ni même la réalisation qui permettront de hisser *Espionage* en haut du classement ce mois ci. Il faut bien dire que le graphisme et l'animation n'ont rien d'époustouflant, seule la musique est correcte ; ça fait peu, très peu, aussi ce n'est qu'avec un misérable joystick que nous concluerons ce test.

Disquette Grandslam pour C64. Existe aussi pour Spectrum, CPC, PC, Atari et Amiga.

Laurence


MEGA PACK
7 MEGA JEUX
RALLY II
BILLY II
MACH 3
FOOT
BILLY
TENNIS
5e AXE
loriciels
SPECIAL AMSTRAD CPC
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

THE DEEP

Mines à t'ibo'

Ça pourrait se passer en plein Golf Persique, ou peut-être aux abords d'une base sous-marine, peu importe, c'est un endroit où les fonds marins sont peuplés de bien étranges poissons aux nageoires d'acier, circulant par bancs entiers et dont les intentions sont visiblement guerrières.

Sur ces flots tourmentés, vous - le héros du jeu - pilotez un solide cuirassé prêt à tirer sur tout ce qui passe sous son ventre. Muni de nombreuses grenades sous-marines, vous allez tenter de détruire les sous-marins, les mines et les missiles qui croiseront votre route, puis, en prenant bien soin de ne pas vous faire éclater la tête, vous allez ramasser tous les zoulis petits drapeaux qui flottent sur des bouées. Les drapeaux permettent d'avoir des bonus, sous forme d'hélicos. Parmi ces "bons points", certains vont permettre de faire un petit coup de ménage un peu plus rapide que de coutume dans le fond de l'eau, d'autres vous donneront de la vitesse. Les plus importants sont ceux qui vous transformeront en torpille pour aller récupérer des jetons perdus au fond de la mer. Grâce à eux, vous progresserez et parviendrez bientôt à la seconde étape du jeu. Il s'agit cette fois de dégommer un gros navire puis de détruire un immense sous-marin (ça, c'est pas du gâteau...). Enfin, vous tenterez de libérer des otages détenus dans une île.

Tout ceci est réalisé dans un pur style shoot'em up, avec des couleurs et un graphisme plutôt mignons, une animation correcte mais avec des trajectoires que vous apprendrez vite à identifier. Même si ça ne relève pas de l'exploit, The Deep est un excellent passe-temps, pas bien compliqué, mais vous aurez toujours des high-scores à améliorer...

Disquette US Gold pour C64. Egalement disponible sur ST, Amiga, CPC, Spectrum, PC et compatibles.

Laurence

TENSAI RABBIAN

Accroche toi au lapin

Les programmeurs japonais sont les maîtres incontestés de l'originalité, c'est bien connu. Les voici de retour avec un de leurs produits les plus fabuleux : Tensai Rabbian. Mais je me dois d'expliciter ce produit sans génie aux innombrables lecteurs de cet article.

Permettez-moi, chers amis, de vous mettre en garde : une fois de plus, le héros est particulièrement motivant ; il s'agit d'un lapin muni de godasses, un peu le genre Roger Rabbit, en plus moche. Ce pauvre animal est contraint de faire descendre quelques paquets d'un échafaudage à bateau ; évidemment, les méchants de service sont là, et bien là. Il y a aussi des échelles...

Que ceux qui pensent que ce n'est pas original aillent réviser les anciens numéros de Micro News ! Il faut descendre et non monter ! Restons sérieux, ce jeu est sauvé par une bonne dose de folie qui



n'exclut pas totalement la réflexion ; la présentation est hilarante, les bonus nombreux et désopilants. Il fait marrer, et c'est son mérite principal. Le graphisme, simple mais réussi, la musique à faire pleurer de bonheur Chantal Goya, et l'animation, douce et précise, font de ce jeu une réussite mais, hélas, sans grande envergure. Regrettons donc une fois de plus que Tensai Rabbian utilise un squelette de jeu archi-connu, car rares sont les grands softs qui reprennent des schémas du passé sans en payer le prix.

Cartouche Toshiba pour MSX 1/2

L.M.

GROWTH

Attention cancer !

Si on vous disait que vous avez seulement quelques minutes pour guérir le cancer, vous trouveriez cette proposition complètement loufoque, n'est-ce pas ? Pourtant, c'est un peu le but de ce jeu qui demande au joueur d'anéhiler la tumeur qui gagne le monde. A cet effet, vous disposez d'une arme installée à l'avant de votre vaisseau. Inutile de choisir le joystick des grands jours puisque c'est à la souris que vous tenterez de dégommer ces affreuses cellules. Pour atteindre le noyau de la tumeur, vous devez dégager un passage afin de permettre aux projectiles que vous utilisez de toucher le centre. Hélas, la maladie est souvent plus rapide que vous et dès qu'une cellule malade effleure l'un des quatre côtés de l'écran, vous perdez une vie (vous n'en possédez que trois au total). Pour mener à bien une partie, vous devez anéantir jusqu'à 25 tumeurs. Vous avez donc intérêt à être méthodique. Dès que deux tumeurs sont définitivement hors-service, vous devez en éliminer une autre petite avant de repartir pour une nouvelle série de deux. Plus on avance dans le jeu, plus la difficulté croît, mais avec une bonne maîtrise on parvient à enchaîner les tableaux très rapidement. C'est d'ailleurs le point négatif du jeu. En effet, malgré la bonne qualité de la réalisation graphique, sonore, et l'inertie du vaisseau, Growth risque de lasser trop vite car tous les tableaux se ressemblent quant à la stratégie à appliquer. Disons pour conclure que c'est un jeu assez original mais un peu trop rengaine pour figurer dans les softs à trois joysticks. Tant pis.

Disquette Eclipse pour Atari ST.

Laurence



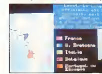
MULTICOURS 5ème

Faites le bilan...

Les vacances d'été sont le moment idéal pour faire un bilan sur les connaissances acquises en cours d'année.

En effet, pour le passage en quatrième, il s'agit de ne pas avoir de lacunes dans certaines matières. Laissant de côté les mathématiques un peu trop rébarbatives, Coktel Vision propose un soft éducatif assez complet puisqu'il regroupe trois matières enseignées en cinquième, ainsi qu'un petit jeu.

La première partie est constituée par une lecture fort célèbre, Don Quichotte. Plus intéressant, le soft de géographie propose au joueur de voyager à travers l'Amérique latine et l'Afrique. Des notions importantes sont abordées (colonisation du continent africain, découverte de L'Amérique latine, croissance de la popu-



lation, climats, etc). La troisième partie est un cours de sciences naturelles qui traite de la reproduction chez les végétaux et chez les animaux, les besoins vitaux des plantes, la photosynthèse, les chaînes alimentaires, la digestion des ruminants, le mode de déplacement de certaines races animales, etc. Leçons, exercices de mémorisation et de logique se suivent ici avec toutefois un petit problème : la correction des différents exercices laisse parfois à désirer. Et puis, pour se divertir entre deux épreuves, le joueur pourra se plonger dans un casse-briques un peu mou et peu passionnant. Dans l'ensemble, cette compilation recouvre bien les besoins des élèves de cinquième, surtout pour la géographie et les sciences nat'. En revanche, pour la géo, le côté réalisation est parfois un peu triste. Multicours 5ème ne peut pas constituer un document de base pour cette classe mais plutôt un outil de révision : c'est intéressant mais moins riche qu'un



ouvrage spécialisé.

Disquette Coktel Vision pour ST. Existe aussi sur CPC, Thomson et PC.

Laurence

ENIGME A OXFORD

Traversez la Manche !

Encore une idée originale de chez Cocktel Vision : décidément, ils savent tisser un scénario autour de n'importe quel éducatif ! Il est vrai que les softs de langues ont parfois un côté rébarbatif, aussi peut-on louer l'heureuse initiative des programmeurs qui ont choisi de traiter la grammaire anglaise, le vocabulaire, l'intonation, à partir d'un récit. Une leçon est décomposée en six temps : lecture et audition du texte (bande audio), recherche de vocabulaire, exercice de compréhension du texte, leçon et exercices de grammaire, rappel du vocabulaire nouveau et mots croisés (pas faciles...). Le soft comprend quatre leçons qui peuvent être l'équivalent de quatre cours. Thèmes abordés : tag-questions, prétérit, style indirect, gérondif et syntaxe. Voilà de quoi réjouir les amateurs de la langue de Shakespeare. Hélas ! une fois les quatre épisodes vus et revus, le soft ne présente plus d'intérêt. Heureusement qu'il y a une seconde disquette pour les exercices oraux : intonation et différents types de questions. Et puis, pour certains mots du vocabulaire, vous pourrez obtenir un tableau explicatif. Le convivialité est au rendez-vous et l'intérêt est suscité dès les premiers instants mais le gros



défaut de cet éducatif est son nombre trop restreint de leçons et par conséquent d'exercices.

Disquette Cocktel Vision pour ST. Existe sur Thomson, CPC et compatibles PC.

Laurence

MULTICOURS 4ème

On recommence...

Pour ceux qui possèdent déjà *Multicours 5ème*, ce soft ne présenta qu'un intérêt limité. En effet, la première disquette est constituée par *Don Quichotte* et *Cokteloïd*, c'est-à-dire la partie jeu et le cours de français de *Multicours 5ème*...

En ce qui concerne la seconde disquette, elle est fort intéressante pour la connaissance de l'Europe de 93. Des termes importants tels que C.E.E, O.T.A.N, C.O.M.E.C.O.N sont expliqués puis des exercices rappellent leurs fonctions. La partie sciences naturelles se penche sur la géologie et, grâce à bon nombre de graphismes et de cartes, elle rend cette discipline un peu plus vivante, un peu moins rébarbative qu'à l'accoutumée. Rien que pour cette qualité, ce soft vaut la peine d'être possédé ! En outre, la constitution d'une collection de pierres donnera envie de poursuivre les différentes investigations. Multicours 4ème est surtout intéressant pour sa seconde partie

car, même si le joueur ne connaît pas l'histoire de Don Quichotte, les exercices qui lui sont proposés lui sembleront vraiment trop "gamins"... C'est donc une série d'éducatifs à ne se procurer que si l'on est un fanatique de la géo et un passionné de sciences nat'. Mais Coktel n'a aucun souci à se faire car vous êtes nombreux à appartenir à ces deux catégories !

Disquette Coktel Vision pour ST. Egalement sur Thomson, CPC et PC.

Laurence



4 SOCCER SIMULATOR

Quatre pour le prix d'un !

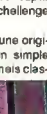
Une simulation de foot sur PC ! C'est pas vrai ! Mais si, mais si et comme c'est mon jour de bonté je vous en mets quatre dans la même boîte. Quatre quoi ? Ah oui je vois, vous êtes du genre sportif en chambre. Sachez que le football peut se jouer sur un stade, en salle ou plus simplement dans la rue, mais qu'avant tout, vous devez être super entraîné. C'est à ce quadruple challenge que vous convie ce logiciel.

La première option n'est pas d'une originalité folle, puisqu'il s'agit d'un simple match de soccer. Pas mal fait mais classique, avec des graphismes très moyens. Pas de quoi se rouler par terre. L'animation des joueurs est néanmoins bien réalisée et on y retrouve les règles principales du foot. Les trois autres épreuves ont le mânte de l'originalité. La partie de ballon rond dans la rue est la plus prenante et la plus surprenante. Encore une fois, des pixels pas toujours à l'aise dans leurs baskets empêchent le plaisir du jeu d'opérer à 100%. La séance d'entraînement et le jeu en salle sont les deux dernières épreuves. Un logiciel à réserver aux sportifs pas trop exigeants sur la qualité.

Disquette Code Masters pour PC et compatibles. Aussi sur Spectrum.

J.-P.L.

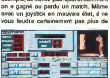
RINGSIDE



Bizarre, bizarre...

Ringside est un jeu de boxe relativement honnête, alliant un grand nombre de paramètres à des graphismes propres mais un peu froids, phénomène gênant pour un sport qui est censé déchaîner les passions. Et cette froideur vous enlève, minute après minute, le plaisir de jouer.

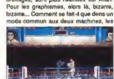
Malgré le grand nombre de paramètres, malgré les options disponibles telles que le jeu à deux ou l'entraînement avec un sparring-partner dont vous choisissez la technique de combat, l'ambiance n'est pas au rendez-vous. Il manque à ce logiciel ce petit plus, cette touche indéfinissable qui vous fait rentrer au cœur d'un jeu pour n'en ressortir qu'au petit matin... Soyons plus prosaïque : difficile, par exemple, de savoir pourquoi et comment on a gagné ou perdu un match. Même avec un joystick en mauvais état, il ne vous faudra certainement pas plus de







temps qu'à moi, c'est à dire une demi-heure, pour vous voir attribuer la ceinture de champion du Monde. Terminons sur quelques points amusants : la musique version Amiga est bien entendue plus sophistiquée que sur ST, alors que les bruitages, sont plus réalistes sur Atari. Pour les graphismes, alors là, bizarre, bizarre... Comment se fait-il que dans un mode commun aux deux machines, les



images Amiga soient mieux que celles du ST ? La palette des couleurs est plus étendue sur Amiga, mais les différences vont au-delà de cet aspect technique. Les éditeurs n'iraient tout de même pas jusqu'à privilégier les versions Amiga ?
Disquette EAS pour ST et Amiga.

B.D.

KALEIDOSCOPE SPECIAL

Eternelle mission

Encore un produit japonais de la famille des shoot'em up ! Si vos mains tremblotantes, votre joystick perclus de rhumatismes et votre MSX chéri ne sont pas dégoûtés par les jeux d'action, plongeons dans les entrailles perfides de ce soft.
Un scénario à faire pleurer un ermite assoiffé : tuer des aliens ! Ah, il faut tout de même récupérer sept pierres appelées Monolis ; celles-ci sont disséminées



sur les sept planètes que contient le jeu. Les décors, qui changent à chaque planète, ajoutent à la qualité, ils sont beaux et contribuent à l'ambiance générale.
Kaleidoscope Special se distingue d'autres jeux d'action par son atmosphère un peu oppressante, due en partie aux bruitages. Ce voile d'angoisse est entrecoupé de pauses, car des bases amies jalonnent les planètes. Dans ces bases, le joueur a la possibilité d'augmenter son niveau d'énergie, donc sa protection, et d'acheter de nouvelles armes avec les points récoltés par la destruction d'ennemis. Finalement, le joueur peut se *warper* sur une autre planète.
Ainsi ce soft alterne action et construction, et c'est peut-être là son intérêt principal. Techniquement, le graphisme est bon, le son résonne assez bien et l'animation pétille de précision. *Kaleidoscope Special* pourrait donc faire un excellent soft, hélas, il ne doit convenir qu'aux fanas du genre, qui trouveront en lui un nouveau défi.
Cartouche Hot B pour MSX1/2

L.M.


Rosie Zounette
Mademoiselle Zounette
J'attends Monsieur
Emile Dubrule pour
la signature des
contrats "micro-soft"
J'aimerais que
vous soyez très
gentille avec
lui...
gentille
?
oui.. vous pourriez par exemple diner avec lui, ce soir ..
au Stalinaskaya
le dernier restaurant Russe branché Parisien
Ensuite vous pourriez aller boire un drink...
au Ringarris' bar
..quelle soirée fantastique..
..j'aurais aimé être à votre place...
..Enfin vous pourriez terminer la nuit, je ne sais où...
heu... la chaine HILTON n'est pas mal pour boire un dernier verre



Et nous signerions les contrats le lendemain..
..au matin...
eh, oh, dites donc vous devriez arrêter de fantasmer comme un malade
DIGLEDING
c'est lui... Emile Dubrule ..Alors, c'est bien compris, le Stalinaskaya, le Ringarris'bar et le Hilton
Vous vous rappellerez ?
..je rêve...
Hello mister micro News comme je suis heureuse de vous rencontrer
ih!
Hon figurez-vous que jai fait une longue route fatigante.. je préférerais reporter la lecture des contrats à plus tard.
maintenant, je vous invite à dîner..
Vous connaissez un bon Restaurant?
oui, faites lui confiance, il connait même un excellent circuit...



TOP SECRET

Et voici la rubrique tant attendue : les Top Secret de ceux qui ont passé des heures devant leurs ordinateurs avec en tête la possible parution du fruit de leur travail dans Micro News. En tout cas, continuez à nous envoyer autant de courrier que vous le faites et ne vous découragez pas si votre Top Secret ne paraît pas de suite, nous en recevons tellement... N'oubliez pas de noter la phrase suivante : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les Top Secret sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir, pour les autres précisez bien sur quelle machine vous désirez recevoir votre jeu. Nous prendrons en priorité les lettres écrites lisiblement, de préférence tapées sur machine ou sur imprimante.

Ce mois-ci, c'est BRODERBUND qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

AMIGA

SENTINEL

(Firebird)
(SUITE)

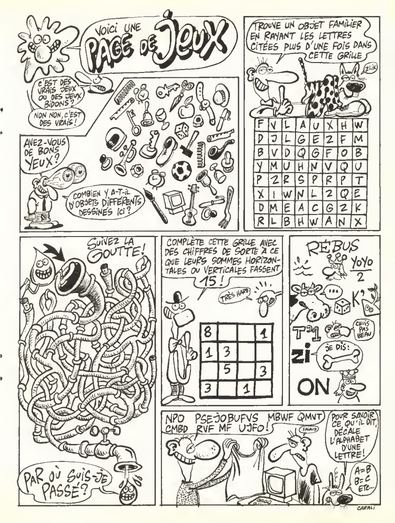
Voilà la suite du top secret de Sentinel. Un dernier petit effort vers la découverte des 9999 mondes envoûtants que recèle ce jeu extraordinaire. Il faudrait être fou pour ne pas en profiter !

4333 -> 68967472
4363 -> 25917427
4408 -> 80589854
4445 -> 78290447
4467 -> 46293580
4505 -> 60414145
4545 -> 88865667
4580 -> 59743645
4608 -> 03968763
4622 -> 62116839
4651 -> 78744658
4692 -> 47236399
4717 -> 06586574
4727 -> 16733451
4742 -> 56176077
4758 -> 74934753
4776 -> 67616154
4802 -> 86294587
4826 -> 07459776
4862 -> 78280442
4897 -> 45677635
4936 -> 38149793
4976 -> 98171195
5002 -> 05877775
5039 -> 54714895
5067 -> 44748733
5107 -> 23954661
5131 -> 97604756
5172 -> 82975872
5213 -> 26585037
5249 -> 34466380
5285 -> 08052585
5304 -> 24107458
5330 -> 90617484
5368 -> 24467687
5399 -> 67973789
5433 -> 95240677
5462 -> 57980849
5505 -> 56998959
5525 -> 48866565
5547 -> 66474466
5580 -> 98476421
5609 -> 84071948
5641 -> 54239664
5668 -> 56174197
5715 -> 74675123
5744 -> 68737497
5775 -> 25498215
5817 -> 77555167
5841 -> 34554712
5876 -> 48836084
5907 -> 84415500
5940 -> 47895596
5965 -> 81747565
6004 -> 75949225
6033 -> 77954765
6067 -> 48279549
6104 -> 59858975
6127 -> 16676042
6171 -> 09579762
6217 -> 77689018
6267 -> 65486114
6297 -> 94949359
6332 -> 64609521
6371 -> 96546377
6399 -> 66675648
6513 -> 79200855
6559 -> 66551779
6603 -> 91906681
6629 -> 44760972
6671 -> 91665079
6712 -> 77956620
6756 -> 29566720
6797 -> 69923266
6828 -> 50189615
6861 -> 22751653
6904 -> 65058858
6944 -> 31584246
6989 -> 59589146
7026 -> 45888457
7074 -> 28273768
7108 -> 46675548
7150 -> 70954794
7191 -> 16756753
7237 -> 76115776
7272 -> 79859676
7289 -> 13957169
7319 -> 46168676
7320 -> 67547662
7356 -> 57575167
7380 -> 36145976
7424 -> 67496478
7447 -> 57954569
7451 -> 98432866
7486 -> 57296699
7512 -> 86661985
7554 -> 89474636
7589 -> 84869827
7629 -> 97935883
7674 -> 16716518
7714 -> 54079948
7750 -> 33138826
7788 -> 86366495
7804 -> 66837084
7852 -> 37983027
7876 -> 65889952
7901 -> 17468836
7942 -> 70862889
7980 -> 43564769
8010 -> 66756419
8052 -> 80922194
8089 -> 87355783
8136 -> 74515895
8174 -> 35482014
8221 -> 67871935
8244 -> 74892349
8256 -> 65876737
8266 -> 05999846
8291 -> 38598158
8332 -> 35544589
8369 -> 68778854
8392 -> 90048904
8434 -> 22816862
8477 -> 64807061
8504 -> 79955206
8535 -> 68669847
8582 -> 53145527
8620 -> 46360795
8852 -> 54245987
8691 -> 95029656
8727 -> 64083447
8762 -> 25076969
8802 -> 60997597
8838 -> 89169483
8864 -> 60965496
8908 -> 98126790
8935 -> 22738898
8963 -> 61543441
9003 -> 84885648
9037 -> 69160889
9085 -> 15921545
9128 -> 58867463
9167 -> 84782775
9215 -> 54595814
9253 -> 49474439
9294 -> 49887211
9338 -> 45860839
9367 -> 56759459
9378 -> 90990591
9407 -> 22686344
9439 -> 03861455
9467 -> 68577551
9530 -> 57144967
9574 -> 70248423
9613 -> 15428615
8644 -> 56550894
9676 -> 29577729
9714 -> 68989317
9747 -> 61606575
9784 -> 49854475
9808 -> 78812667
9847 -> 67966649
9868 -> 02724159
9902 -> 66995995
9936 -> 97711845
9987 -> 39689398
9994 -> 00598857
9999 -> 62679845

SEGA

PHANTASY STAR
(envoyé par Alexandre Thilmany)

Au début, vous êtes toute seule dans une ville sur Palma (à Camineet). Allez en premier à droite, dans la réserve de la ville (maison grise), et allez chercher 50 M (Mesetas, monnaie du jeu).
Allez ensuite questionner tous les gens du village, deux d'entre eux sont importants, un vous donnera un "Laconian Pot" et grâce à un autre, vous aurez une


VOICI UNE PAGE DE JEUX
C'EST DES VRAIS JEUX OU DES JEUX BIDONS ?
NON NON, C'EST DES VRAIS !
AVEZ-VOUS DE BONS YEUX ?
COMBIEN Y A-T-IL D'OBJETS DIFFÉRENTS DESSINÉS ICI ?
TROUVE UN OBJET FAMILIER EN RAYANT LES LETTRES CITÉES PLUS D'UNE FOIS DANS CETTE GRILLE
ZLIK
F V L A U X H W
D J L G E Z F M
B V D G G F O B
Y M U H N V Q U
P Z R S P R P T
X I W N L Z Q E
D M E A C G Z K
R L B H W A N X
SUIVEZ LA GOUTTE !
PAR OÙ SUIS-JE PASSÉ ?
COMPLÈTE CETTE GRILLE AVEC DES CHIFFRES DE SORTE À CE QUE LEURS SOMMES HORIZONTALES OU VERTICALES FASSENT 15 !
TRÈS HARD
8 . . 1
1 3 . .
. 5 . 3
3 . 1 .
REBUS
YoYo
2
K'
T²1
CHUIS PAS BEAU
zi
JE DIS :
ON
NPO PSEJOBUFVS MBWF QMVT CMBD RVF MF UJFO !
SALAUD
POUR SAVOIR CE QU'IL DIT, DÉCALE L'ALPHABET D'UNE LETTRE !
A=B B=C ETC...
CAFALI

copine qui vous redonnera tous vos points de HP (énergie) et de MP (magie) et même quand vous aurez tous vos copains avec vous. Avant de sortir dehors, allez plutôt chercher le "Leather Shield" dans l'armurerie, et ainsi que des "Colas". Sortez de la ville en allant sur Exit, vous vous retrouverez à l'intérieur de l'enceinte, voir carte, et où il y a deux villes (avec la vôtre) et un aéroport où vous ne pouvez pas encore aller. Au début, vous êtes très faible (HP=16, MP=0, Level 1, Att=12, Déf=16), à titre d'exemple au Level25, HP=208, MP=29, Att=111, Déf=225 !!! Au début, vous pouvez accéder à trois villes, les deux de l'enceinte et une à l'Est de cette enceinte, appelée Scion. Notez ce que les armureries vous vendent, et économisez pour acheter un meilleur équipement. Vous pourrez passer aux choses sérieuses quand vous aurez au moins atteint le level 6. Votre premier but est alors de trouver vos trois amis, dans l'ordre (Myau, Odin, Noah). Myau se trouve sur la deuxième planète (Motavia, à Paséo). Donc, il vous faut un "Roadpass" pour pouvoir aller à l'aéroport. Pour l'obtenir, allez à Scion, dans le magasin "Secondhand Shop", avec un minimum de 200M, là, on vous proposera "Secret", allez sur Secret, comme si vous vouliez l'acheter, mais le marchand ne vous le vendra pas, pour cela, il faut y aller trois fois tout de suite tout en indiquant toujours "Secret" et après que vous ayez insisté, il vous le vendra. Muni alors du "Roadpass", allez à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100M, puis envolez-vous à Paséo sur Motavia. Là, un marchand échangera Myau contre votre "Laconian Pot". Ce dernier vous dira qu'il a un remède (Alsulin) qui permet de rendre Odin normal, car en effet, Odin se trouve dans la grotte juste au Sud de l'enceinte sur Palme, transformé en pierre. Il vous suffira d'aller le rejoindre et d'utiliser l'Alsulin et vous aurez Odin. Odin vous dira alors qu'il a planqué un compas dans cette grotte et même si vous avez déjà tout fouillé, refaite toute la grotte, et vous trouverez un nouveau trésor enfermant le compas. Avec le compas, vous pourrez aller dans le village se trouvant au sud de l'enceinte, appelée Eppi. Là, un vieillard dans une maison vous demandera si vous cherchez après une clé du donjon, dites "Oui" et il vous dira qu'elle est cachée dans la réserve de Caminset, donc, la petite cave où vous étiez au début de l'aventure, cherchez vos 50M. Allez-y et vous la trouverez. Avant d'aller chercher Noah, vous pouvez aller faire un tour dans la grotte au Sud de Scion, elle est très compliquée et avec de nombreuses trappes, et à l'étage le plus bas, en face d'un cul de sac, vous aurez la possibilité de combattre des squelettes (Stalker ou Skeleton), les seuls que vous trouverez dans cette grotte. Tuez-les, et vous obtiendrez une arme particulièrement efficace pour Myau : l'Iron Fang. Maintenant, pour trouver Noah, vous devez aller dans la grotte au Nord de Scion (et j'ai dit une grotte, pas la forteresse qui se trouve juste au Nord de Scion) elle est indiquée sur la carte. A la fin de cette grotte, vous arriverez chez un marchand de cake qui vous en vendra un pour le prix tout à fait honnête de 1 000M !! (économisez). Avec ce cake, allez de nouveau à l'aéroport, puis à Paséo et allez chez le gouverneur (en passant par le tunnel). Ce dernier vous dira que Noah vit dans la grotte au Nord de Paséo (voir carte). Une surprise vous attend chez le gouverneur... Donc vous irez dans la grotte et quand vous aurez trouvé Noah, il vous dira qu'il y a un passage secret dans l'aéroport de Palma (à l'Ouest de l'aéroport, un genre de bouche d'égout). Mais si vous avez envie d'y aller avant d'avoir Noah, c'est impossible, car seul Noah connait le passage. Donc prenez le passage secret et vous vous retrouverez enfin de l'autre côté de cette maudite eau qui vous bloquait. Vous ressortez du passage dans le village nommé "Gothic". Descendez au Sud du village, il y aura une forteresse (et pas au Sud-Ouest, car là il y a la tour de Médusa où vous irez plus tard). Dans la forteresse, après avoir passé le robot, allez à toutes les portes, à l'une d'entre elle, vous trouverez le Docteur Luveno, mais il ne voudra pas venir, alors insistez trois fois et il cèdera enfin et vous donnera rendez-vous dans le village Gothic. Revenez alors plus tard dans le village Gothic, allez voir le Docteur Luveno qui vous dira d'aller chercher son assistant dans le seul embranchement qu'il y a dans le passage secret que vous connaissez. Et puis revenez de nouveau chez Luveno qui vous demandera de l'argent pour construire le vaisseau, car vous aurez en fait votre propre vaisseau spatial. Alors, allez et revenez chez lui jusqu'à ce qu'il vous dise que le Luveno (nom du vaisseau) est prêt, mais il vous faut Hapsby, le robot sachant piloter le Luveno. Pour cela, allez au sud de Gothic, ensuite à l'Ouest (longez la plage) jusqu'au bout, puis remontez au Nord, vous contournez la tour de Médusa. Vous arriverez à de la lave, passez dessus en sachant qu'à chaque pas, vous perdez tous 2 points de HP. Après la lave, il y aura un village détruit qui s'appelle "Bortévo" et une grotte. Entrez dans la grotte et vous ressortirez sur une autre île (île au Nord-Ouest de la carte). Allez alors à l'Est, puis longez toute la plage et vous arriverez à Loar (ville au Nord de l'enceinte -voir carte-) achetez-y le Silver Fang pour Myau. Montez ensuite au Nord, puis à l'Ouest de l'Oar et vous arriverez à Abion. A Abion, achetez le "Polymtri" et allez dans la maison qui se trouve au centre du village en passant par le souterrain., il y aura un

LE PROVERBE CÉLÈBRE

SACHANT QUE A= B= E= R= U=
TROUVEZ UN PROVERBE CÉLÈBRE.

robot, répondez "Non" à sa question et tuez-le (Dr Mad sera son nom). Ce robot vous donnera un "Laconian Pot". Revenez ensuite à Bortévo (voir plus haut), allez dans la maison qui est différente des autres et utilisez le "Polymtri" vous aurez Hapsby. Revenez alors à Gothic chez le Doc Luveno, puis allez ensuite à gauche de chez lui vers la sortie du village gardée par un mec qui laissera passer et vous pourrez enfin voyager avec votre propre vaisseau. Vous avez alors le choix entre Uzo sur Motavia et Skurre sur Dezoris. Allez où vous voulez, moi je vais à Uzo. A Uzo, un mec vous parlera d'une flûte, revenez alors à Gothic chercher la flûte cachée. Elle se trouve dans le Sud-Ouest, dans le village, prenez un chemin qui aboutit devant un arbre, faites la fonction "Srch" et vous trouverez la flûte. Revenez à Uzo et allez au Sud de cette ville, un petit peu vers l'Ouest aussi, prenez la grotte (vous remarquerez qu'il y a un seul embranchement dans cette longue grotte, voir après), vous arriverez alors dans la ville appelée Casba, achetez le Landrover à 5 200 M et quand vous verrez un mec qui vous parle de l'hovercraft, retournez-y deux fois en répondant une fois Oui une fois Non. Il vous dira qu'il a caché un hovercraft à Bortävo sur Palma (voir plus haut). Et avant d'aller le chercher, revenez dans la grotte et prenez l'embranchement, faites un petit plan et vous devrez tuer le dragon de Casba (un dragon bleu) qui vous remettra l'Ambr Eye (pour plus tard). Allez chercher l'hovercraft sur Palma à Bortévo en faisant la fonction "Scrh" dans chaque maison, vous le trouverez. Avec l'hovercraft, balladez-vous en mer de Palma, vous y découvrirez une île avec une tour (voir plus tard) et une ville en plein milieu de l'océan. Allez dans cette ville, acheter le "Gas Shield"(dans la grotte). Grâce à ce dernier, revenez sur Motavia et allez au Nord-Est de Uzo (à côté du grand lac), il y aura des marais de Gaz et au milieu, une ville. N'y aller pas sans le Gas Shield!! Dans la ville un mec vous demandera 400 M, donnez les lui et il vous dira où est un bouclier de verre contre Méduse. Ce dernier se trouve juste à droite des marais où vous êtes, en plein milieu du lac Allez sur l'île (où il y a une fourmilière), avec l'hovercraft, et faites "Scrh" à chaque endroit de l'île où il y a un palmier, et vous aurez le bouclier. Revenez ensuite sur Palma tuer Medusa (voir plus haut) et vous aurez le Laconian Axe pour Odin.

JEUX OFFERTS PAR BANDAI-NINTENDO

NINTENDO

ZELDA 2

- Commence par amasser un maximum de renseignements dans les villes de Reuru et Ruto
- Ensuite explore le premier temple qui se trouve dans le désert au N-E. Tu y trouveras la bougie. Pour vaincre le gardien du temple, sauter et frapper à la tête
- La bougie te permettra d'éclairer les cavernes et autres souterrains.
- Dans les villes, n'hésite pas à dialoguer avec toutes les personnes.
- Après, traverse la grotte au Sud de Ruto et tu te retrouveras de l'autre côté de la montagne
- Le second temple se trouve dans les marais. Tu y trouveras un gant (qui permet de casser les blocs de pierre dans les temples). Pour vaincre le gardien, il te faudra apprendre une technique de combat avec un soldat qui se trouve dans la ville de Saria. Ce soldat se trouve au premier étage d'une maison (utilise le saut magique).
- A Saria, pour pouvoir traverser la rivière, il te faudra d'abord rendre visite à une personne qui se trouve dans la première forêt au Nord de Saria.
- Le pont traversé, tu te retrouves dans la montagne de la mort où se trouve le Marteau (ce dernier sert à briser les rochers qui se trouvent sur les routes, très important pour la suite, il sert également à déboiser les forêts). Consulte le plan.
- Le marteau en ta possession, contourne la montagne par la droite, traverse le pont et là tu te retrouves dans une autre région.
- Le chemin pour le troisième temple est le suivant : au milieu de l'immense cimetière tu trouveras une tombe isolée, prend plein Sud sans t'arrêter et tu tombes dans un gouffre
Dans la caverne de droite, en utilisant le sortilège Fairie, tu arrivas sur un île où se trouve le temple
Pour gagner du temps, utilise Roger car il a terminé le première aventure et possède déjà toutes les magies.

Dans le troisième temple se trouve le radeau..

Conseils : explorer toutes les cases de la carte sans exception (certaines renferment des vies supplémentaires, des fées, des objets, des raccourcis, des coeurs et autres surprises) il est souhaitable d'améliorer rapidement ses niveaux de vie, magie et attaque.
Les villes renferment de nombreux renseignements et aussi des pièges (certaines villes sont cachées).
Bonne chance!

SOLUTIONS DES JEUX

PAGE 59
Les objets
Il y a 27 objets différents.
L'objet familier
C'est un joystick.
La grille de chiffres
8 4 2 1
1 3 8 3
3 5 4 3
3 3 1 8
Le rébus
Au royaume des crétins, les idiots sont rois.
L'alphabet décalé
Mon ordinateur lave plus blanc que le tien.

Que chante l'extra-terrestre (page 110) ?
D'après la position numérique des lettres de l'alphabet : "Le plus beau de tous les tangos du Monde".

BD-énigme "Les ordures"
Albert n'est pas mort par accident. En effet, le morceau de bois de la balustrade qui a cédé a été nettement scié sur un côté

BD-énigme "La vilaine gonzesse auto-stoppeuse"
Les motards sont mal partis pour rattraper l'auto-stoppeuse car celle-ci a vidangé le camion d'huile "Zlika" sur la route sinueuse de la montagne. En effet, le robinet de vidange près de la cabine du camion est tourné dans le sens opposé à partir de la septième case.

AMIGA

PACMANIA - Grand Slam

Vies infinies bien sûr

```
2 FOR X = 320 TO 357 : READ Y : C = C+Y : POKE X,Y : NEXT
3 IFC=3695 THEN POKE 157,128 :SYS 320 : MN=C+21
4 PRINT "DATA ERROR, Cong, comme on dit !"
5 DATA 32, 86, 245, 169, 61, 141, 202, 2, 169, 1, 141, 203, 2
6 DATA 96, 72, 77, 60, 169, 94, 141, 134, 5, 169, 1, 141, 135
7 DATA 5, 76, 0, 4, 169, 165, 141, 104, 111, 76, 0, 56
```



JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MSX

L'OISEAU DE FEU

Cela vous permettra d'aller à n'importe quel stage du jeu, voilà comment procéder :

Pendant le jeu appuyez sur F1, vous obtiendrez la pause. Alors appuyez deux fois sur EFE en laissant une pause entre les deux, vous pourrez écrire les codes pour aller au stage désiré ou avoir quelques facilités.

Pour aller au stage 1:
G9FFS2R1191D3FDLAHGMV
Monstre du stage 1 :
D4FZAYTJDE8UFMC2FTNJD

Pour aller au stage 2 :
JOIY363OIS4IAJGH7M1ZC
Monstre du stage 2 :
BDGN2HY7I1PE846KDJD8Z

Pour aller au stage 3 :
1LYPKAFCSZZ1ZJ12IN9Y6
Monstre du stage 3 :
JATG3HPQIS4IVLGHMP7ZT

Pour aller au stage 4 :
EA89BTKTEUAMA81ANAKR8
Monstre du stage 4 :
YSQC1VTOFER93Z4KDBI79

Pour allar au stage 5 :
9I7VS6AENN61DK34JA98J
Monstre du etage 5 : VGUHLPLAAIGF-DDARYGFZF

Pour aller au stage 6 :
8JLARFSFUN3I1NJ4RMH14
Monstre de la fin :
5DA24FRH79RUNDDRIE54Y

Pour voir la fin : ENDDEMOGAMITAINA

Si l'on tue les monstres des stages 3 et 5, on a le choix entre deux portes. Il faut prendre celle de gauche, sinon vous irez à des stages inférieurs à celui où vous étiez.

Voici la liste des différents objets qu'il veux mieux avoir :

17 carrés secrets : KINOOOIHITODANE
6 ronds secrets : SUPERBALL
6 cartes : KOKOWADOKO
200 plumes : METALSLAVE

Pour être invisible : ILOVENINOTORI

Vies infinies : NANDANANDANANDA

Voici la suite des **SECRETS DE PARODIUS** (de Laurent Halter) !

Planète n° 5 : la planète cimetière.
Des tombes de bouddhas lévitent, tandis que des cristaux acérés jaillissent du sol. Les boules de feu, apparaissent et disparaissent par intermittence, ne sont pas là pour vous aider (on s'en doutait). Attention aussi aux squelettes qui vous lancent des projectiles ! Les missiles sont fortement conseillés pour détruire les cristaux. Vers la fin du niveau, vous verrez une tombe monter beaucoup plus haut que les autres. Passez en dessous, en rasant le sol, et vous aurez accès au passage secret (cela ne marche qu'une fois durant la partie). La fin du niveau est défendue par une succession ininterrompue de tombes et de cristaux. Si vous n'arrivez pas à les passer par la voie normale, utilisez la cloche blanche qui vous permet de passer du bord gauche au bord droit de l'écran en contournant ainsi la difficulté. Le monstre de fin a un corps de nymphe surmonté d'un énorme œil. Attention aux ondes qu'il vous envoie. Allez tout en bas de l'écran, puis rabattez-vous vers le haut si elle essaie de vous écraser contre les bords latéraux de l'écran. Emouvant : l'œil laisse tomber une larme lorsqu'il commence à faiblir. Mais restez insensible et continuez à cribler la créature de votre tir.

Planète n° 6 : la planète de la forteresse.
C'est la dernière. Des rochers météorites vous foncent dessus en décrivant des courbes dangereuses. Ils sont indestructibles. Une fois entré dans la superbe complexe spatial, faites bien attention aux grosses masses métalliques montées sur axe. Calculez le bon moment pour leur passer dessous. Comme dans *Nemesis*, des murs cellulaires vous barrent la route. Quelques coups de laser auront raison d'eux. Soudain, une paroi infranchissable vous barre la route. Pas moyen de passer. Mais si, il faut à nouveau utiliser la cloche blanche, décidément bien utile, mais qui réserve parfois des surprises ! Surveillez bien les herses hérissées de pics acérés. Ne vous attardez surtout pas dessous. La fin du niveau est gardée par tout une série de masses. Extrêmement dur à passer. De nouveau, la cloche blanche peut vous aider. Puis encore une paroi infranchissable, nécessitant à nouveau la cloche blanche (un bonus vraiment indispensable). Si vous survivez, vous verrez apparaître un énorme cerveau vous lançant de petites cervelles. Excellent avant de passer à table. Un laser et une ou deux options auront cependant vite raison de celui-ci. Enfin, enfin, le dernier monstre ! C'est un énorme tamanoir en chemise blanche. Curieusement, il est assez facile à avoir : il suffit de lui tirer au laser sur le bout du museau, ce qui l'immobilise. Attention à garder une cadence de tir élevée, sinon son laser multidirectionnel devient très dangereux. Et voilà, vous êtes arrivé au bout de *Parodius*, un des jeux le plus dur de Konami. Vous êtes vraiment un joueur formidable (non, je ne dis pas ça parce que j'y suis arrivé moi-même) !



CPC

OPERATION WOLF

(envoi anonyme)

Economiser vos munitions

Récupérer toutes les munitions qui apparaissent.

Réserver les grenades pour des groupes importants d'hélicos, de camions ou de bateaux.

Bien maîtriser le déplacement du viseur. Une fois au village, tirez sur les animaux pour avoir des chargeurs.

Tirez d'abord les ennemis les plus dangereux, dans l'ordre :

- soldat bleu ou avec un gilet pare-balle au premier plan.
- hélicos, camions, bateaux
- soldats bleus qui lancent couteaux et grenades (les couteaux et les grenades peuvent être évités par un tir sur ceux-ci) après les parachutistes et les autres soldats.
- éviter de tuer les prisonniers, les oiseaux, les cochons et les passants (votre énergie baisserait).
- pour tuer les tireurs du premier plan qui possèdent un gilet pare-balle, leur tirer dans la tête.

Economisez les grenades pour mieux détruire l'hélico final

ROBOCOP

Pour les niveaux d'arcade, l'expérience vous aidera car les ennemis sont toujours au même endroit.

Pour tuer les motos, baissez-vous et tirez jusqu'à ce qu'elles explosent.

Noubliez pas d'économiser vos munitions.

Lors de la 3è partie, où vous êtes dans la rue, juste avant les motos, se trouve quelquefois un bug qui empêche l'énergie de diminuer - pour cette étape seulement.

A la 2ème partie, lorsque vous devez tuer l'homme avec l'otage, si vous avez beaucoup d'énergie vous pouvez tuer l'homme seulement, mais s'il vous reste peu d'énergie, tirez alors dans le tas!

Pour le portrait robot : il est fort peu probable que vous y arriviez du premier coup, ne vous énervez pas et voici souvent les éléments qui clochent :

- les oreilles, il existe une paire d'oreilles presque semblable, mais qui comporte un espace non tracé
- le menton : il y a un trait sous la bouche qui est plus ou moins grand
- le nez : il existe deux nez fort semblables

Lorsque vous serez dans l'entrepôt de drogue :

La montée est très dure et des ennemis vous attendent en haut, alors montez l'escalier jusqu'à ce que des ennemis apparaissent, alors descendre et tuez les ennemis puis remontez, le champs est alors libre.

Pour le robot, quand il tire baissez-vous et avancez de quelques centimètres seulement entre deux tirs jusqu'à ce que vous arriviez et alors tapez à coups de poing accroupi.

Dans les appartements et dans la casse, faire pareil que les escaliers montez et descendre à l'apparition des hommes puis les tuer.

Le second robot peut être tué grâce au tir qui lance des boules de feu, pour le tuer, restez debout et tirez 2 boules de feu tout en évitant les tirs du robot.

RAMBO 3

Pour pouvoir accéder au second niveau, il faut actionner l'interrupteur qui se trouve dans une pièce supérieure, ce qui a pour effet de pouvoir ouvrir la porte de la prison qui se trouve dans une autre pièce.

OFF SHORE WARRIOR

Au début de la course, tu peux éliminer quelques adversaires en accélérant un peu, lorsqu'un bateau commence à te doubler serre-le et il sera coincé peu à peu entre les rochers où il ira exploser et ton ott shore après. Utilise tes trois missiles et enfin si tu n'en as plus et s'il reste des concurrents devant toi, accélère et fais comme plus haut.

TITAN

Tout d'abord, il faut apprendre à bien connaître les différentes briques :

- les briques jeune/vert qui disparaissent lorsque la balle les touche
- les briques rouges qui doivent être frappées plusieurs fois pour disparaître.
- les transporteurs : la balle se retrouve à l'emplacement de la raquette et réciproquement.

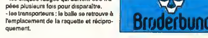


- les carrés gris, seule la raquette peu les détruire
- les briques entourées de rouge : elles laissent passer seulement la balle.
- les briques entourées de vert : seule la raquette peut passer.
- les têtes de mort vertes ; elles sont mortelles pour la balle, seule la raquette peut les détruire.
- les têtes de morts rouges sont mortelles pour la raquette et la balle.
- les briques qui se torment lorsqu'on leur passe dessus.
- les brique mobiles : vous pouvez les déplacer et elles n'ont pas d'effet sur la balle.

Tout d'abord, prenez votre temps et essayez de comprendre comment sortir et comment éviter les pièges. Explorez d'abord le territoire où vous voulez envoyer la balle si il y a des bêtes de morts vertes, détruisez-les, si il y a des carrés mobiles bouchez les accès pouvant être dangereux pour la balle, enlevez les carrés gris seulement utiles.

Maintenant, pour faire changer de direction à la balle :

- les angles, coincez la balle petit à petit dans un angle et le faire partir dans le direction voulue.
- pour bloquer la balle en marche, allez vers la balle à vitesse modérée et lorsque la raquette se sera superposée sur la balle (cela dure un bref instant) appuyez sur feu pour envoyer la balle dans une direction, donnez un coup de joystick dans la direction opposée en relâchant le bouton.



FIRE AND FORGET

Pour éviter certains tirs ennemis, mettez-vous au départ à fond et collez-vous complètement à droite de l'écran et pour faire le plein de fuel, revenez de temps en temps au centre pour pouvoir récupérer.

SHORT CIRCUIT

Pour accéder à la 2éme partie appuyez simultanément sur O,C,E,A,N.

ARKANOID 2

Pour passer les tableaux, à l'écran juste avant de commencer à jouer, tapez simultanément T,A,I,O, et pressez ESC pour changer de tableau.

LAST NINJA 2

1) Passez derrière le rideau, éclatez le panneau, retournez sur le balcon, une trappe s'est ouverte. En bas : prendre la clé, ne pas passer sur le tapis blanc et sortir par la porte. Prenez le Nunchak dans chaque toilette pour dames, allez à droite en évitant les trous et prendre le bâton et redescendre et prendre les plans. Revenir au début et ouvrir la grille avec la clé. Au bord de la rivière, sautez dans la barque qui arrive puis, ressautez à terre et évitez les abeilles meurtrières, allez à droite et sautez sur l'îlot, détachez la barque emmerée avec le bâton, traversez l'écran de gauche, faîtes 1/2 tour et prenez la route de gauche.

2) Défoncez la porte de la boutique chinoise et prenez l'épée. Prendre le coktail Molotov près du clochard. Cherchez la barre à mine sous un abri. Ouvrez la bouche d'égout avec la barre.

3) Dans une pièce à droite, prendre un crochet.





GUNSMOKE

Quand tu vois une étoile tire-lui dessue, ça peut te rapporter une vie.
Lorsqu'un homme est derrière toi, monte complètement en haut dans un coin, s' il ne part pas, il viendra alors te rejoindre et fait une boucle pour être derrière lui.

THANATOS

Lorsque tu n'as plus d'énergie pour faire des flammes, va en arrière, pose toi près d'une sorcière, lorsque tu entends le bruit d'un galop, décolle et déséquilibre le chevalier avec tes pattes puis va bouffer la sorcière.

CAPTAIN BLOOD

Yoko te donnera les coordonnées des planètes : Croolis-Ulv-Buggol-Migrax et Yukas.
Pour les coordonnées, faire : coordonnées-planète-Buggol-(pleurs)-(pleurs).
Demandez lui le code ami..
On va sur la planète Ulv et dites :"grande-idée-toi-tue-croolis-var", insister s'il y en a besoin.
Il donne alors las coordonnées de Var. Faire pareil sur Var. Allez chercher la récompense : coordonnées de Sinox. Sinox va demander le code donné par Migrax (impossible, n'est pas Sinox). Pour obtenir ce code, il faut dire à Migrax :"toi-aider-moi".
Demandez les coordonnées de la planète 255. Le 2ème Sinox va vous faire une proposition : "toi-libérer-4-planètes Antena", et il va vous donner les coordonnées. Avant de les téléporter, les interroger (les antennes) : "coordonnées-planètes-Roblead". Allez voir le Sinox et allez sur Buggol. Aidez le Buggol et vous aurez les coordonnées de la planète Kingpak. Faîtes une course avec le Kingpak, vous perdrez la première et gagnerez la 2ème, grâce à la belle Ondoyante. Vous aurez alors les coordonnées de la planète Tubular Brain.

Pour éviter les bastioles noires, restez en haut de l'écran.
Pour tuer le premier monstre, bougez en frappant.
Au 2ème niveau, restez toujours en haut en avançant, arrêtez-vous le moins possible, sinon des adverseires vont apparaître.
Au 3ème niveau, plongez dans l'eau tout en frappant dans l'eau.
Pour tuer le 3ème monstre, il faut le bloquer dans un coin et le rouer de coups.

Niveau 1 :

Virez le mec de sa moto grâce à un superbe coup de pied chassé-sauté. Tuez d'abord les motards pour pouvoir leur prendre le marteau et frappez avec, ça fait très mal.

Niveau 2 :

Prenez une chaine à une pute, c'est plus facile pour sa battre. Pour le mac, laissez le épuiser ses balles, puis finissez-le à la chaîne. Arrangez-vous pour qu'il tire sur les putes.



GAGNEZ 75 JEUX OFFERTS PAR INFOGRAMES ET 25 JEUX OFFERTS PAR SEGA ET NINTENDO !

—SONDAGE—

Et voici le sondage de l'été, dont les résultats nous permettront de peaufiner Micro News pour en faire encore plus *votre* journal. Il est important que vous y répondiez. Ah oui, il y a un détail : 100 lecteurs tirés au sort gagneront chacun un jeu sur la machine de leur choix (dont 25 jeux pour consoles Sega et Nintendo). Les 75 jeux sur ordinateurs sont offerts par INFOGRAMES, les jeux sur consoles sont offerts de moitié par Virgin Loisirs (SEGA) et Bandaï-NINTENDO.



N°1 Quel âge avez-vous ?

.... ans

N°2 De quel sexe êtes-vous ?

a ❑ M
b ❑ F

N°3 Quelle est la marque de votre ordinateur ou console ?

....

N°4 Depuis quand lisez-vous Micro News ?

a ❑ Depuis le numéro 1.
b ❑ Depuis plus de 10 numéros
c ❑ Depuis moins de 10 numéros.
d ❑ Depuis moins de 5 numéros.

N°5 Quels autres journaux lisez-vous ?

a ❑ Amstar
b ❑ Amstrad 100%
c ❑ Amstrad PC
d ❑ Atari Magazine
e ❑ Compatibles PC Mag
f ❑ Commodore Revue
g ❑ Génération 4
h ❑ Jeux & Stratégie
i ❑ Joystick Hebdo
j ❑ Micro Mag
k ❑ Micro Systèmes
l ❑ ST Magazine
m ❑ Soft & Micro
n ❑ SVM
o ❑ Tilt

N°6 Que pensez-vous des couvertures de Micro News ?

a ❑ Nulles
b ❑ Bof !
c ❑ Bien
d ❑ Géniales

N°7 Chez le marchand de journaux...

a ❑ Je trouve toujours Micro News facilement !
b ❑ Cela dépend des fois..
c ❑ J'ai un mal de chien à trouver Micro News, à mon avis il faudrait assurer un peu plus côté distribution.

N°8 Suggestions...

Y a-t-il dans Micro News des rubriques, des sujets, bref quelque chose que vous voudriez y voir et qui n'y est pas traité habituellement ?

....
....
....
....

N°9 Rubriques... *(cochez la case correspondante)*

	Trop court	Bonne longueur	Trop long	Nul	Moyen	Super
Edito						
News						
BD Carali						
BD Lerouge						
Rosie Zounette						
Roman-photo						
Sex Machines						
Tops du Mois						
Softs du Mois						
Top Secret						
Courrier						
Major Thomson						
Samouraï Micro						
Consoles						
Prof ST						
Docteur Amiga						
Concours						
Freeware						
Livres						
Capitaine Pixel						
Abondos						
Les Bons Plans						
Pépé Retro						
Petites Annonces						
Insert Coin						

N°10 Technique

a ☐ Il n'y a pas assez d'articles tech niques dans Micro News !
b ☐ Vous savez où vous pouvez vous les mettre vos articles techni ques ?

N°11 Sexe

a ☐ Il y en a trop, mes parents font la gueule !
b ☐ A l'intérieur oui mais pas sur la couverture, c'est génant quand on l'achète .
c ☐ Y'en a pas assez !
d ☐ Juste ce qu'il faut, merci Mon sieur Satyre.

N°12 Etes-vous amoureux de Rosie Zounette ?

a ☐ A la folie !
b ☐ C'est pas mon genre (mon ordi nateur est jaloux).
c ☐ Sympa comme nana, où est sa sœur ?

N°13 La page jeux de Carali en page 59

a ☐ J'aime pas !
b ☐ Sympa, à faire de temps en temps
c ☐ J'en voudrais dans chaque numéro

N°14 Les BD-énigmes de Carali (pages 112 et 128)

a ☐ J'aime pas, z'êtes bouché ou quoi ?
b ☐ Sympa, à faire de temps en temps
c ☐ J'en voudrais dans chaque numéro

N°15 Le prix de Micro News

a ☐ 20 F c'est super !
b ☐ Je préférerais 25 F et un journal plus épais, avec plus de pages couleur, de bandes dessinées, de jeux, roman-photos, etc

N°16 En moyenne je dépense pour mon ordinateur :

a ☐ Moins de 100 F par mois.
b ☐ Entre 100 et 250 F par mois
c ☐ Entre 250 et 500 F par mois.
d ☐ Plus de 500 F.

N°17 D'ici la fin de l'année, je pense investir :

a ☐ Moins de 500 F.
b ☐ Entre 500 et 1 500 F.
c ☐ Entre 1 500 et 3 000 F.
d ☐ Entre 3 000 et 5 000 F.
e ☐ Plus de 5 000 F.

N°18 Géographiquement parlant...

Code postal de la ville d'achat de Micro News ....

Nombre d'habitants :

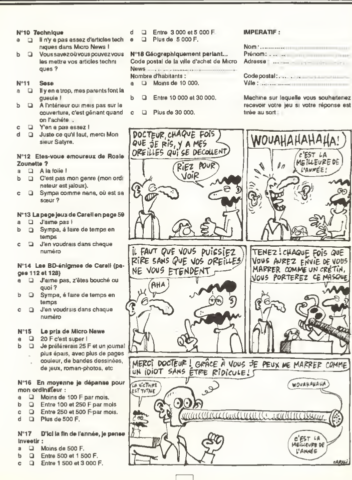
a ☐ Moins de 10 000.
b ☐ Entre 10 000 et 30 000.
c ☐ Plus de 30 000.

IMPERATIF :

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....

Code postal : ....
Ville : ....

Machine sur laquelle vous souhaiteriez recevoir votre jeu si votre réponse est tirée au sort :



Niveau 3 :
Essayez d'avoir une batte ou alors courrez vite sinon il en arrive d'autres.

Niveau 4 :
Pour les fans, allez y à coups de genoux. Pour avoir la brique, il faut être assez loin de lui quand il la lance, et après, prenez la.

Niveau 5 :
Il faut bouger. Prenez la cane et frappez en tout le monde.

P. S.
A n'importe quel niveau, il faut avancer sinon d'autres adversaires arrivent, empêchant le progression.

TIGER ROAD

1er niveau :
Il faut sauter et rien que sauter, puis prendre le parchemin vert sur la 2ème arche et entrez.

2ème niveau :
Sautez à l'étage au dessus, prendre la boîte rouge en la frappant, sautez encore au dessus et aller à droite, vous allez tomber et avancer jusqu'à l'apparition du monstre. Tapez dedans jusqu'à ce qu'il s'écroule, puis tapez un lampion jaune et prendre la nouvelle arme, avancez, descendre l'escalier, avancez, tuez le monstre et sautez en haut et entrez.

3ème niveau :
Evitez les tonneaux en sautant par dessus, ils arrivent périodiquement. Lorsque vous êtes à la porte, attendez la sortie d'un tonneau, sautez par dessus et entrez.

4ème niveau :
Si il est à terre et qu'il arrive sur vous, tapez et sautez.
Si il est au mur, pour l'éviter, allez du côté opposé et lorsqu'il saute, sautez en l'air et rejoignez l'autre côté.

5ème niveau :
Sautez, sautez.

6ème niveau :
Prenez le parchemin et frappez les têtes et entrez.

7ème niveau :
A peine arrivé, sautez sur la 1ère plate forme, puis tout de suite sur la 3ème et il ne faut pas s'arrêter de sauter sinon c'est perdu.

8ème niveau :
Approchez près du monstre, tapez, reculez, tapez...
Lorsque vous êtes près du mur gauche, allez à droite, attendez qu'il arrive vers vous, sautez à gauche, avancez vers lui, tapez, reculez, tapez ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure. Après cela, revenir au début!

BIONIC COMMANDO

1er niveau :
Montez 2 fois, allez vers haut droit, montez, allez à droite, montez, montez, montez,montez, une fois arrivé à l'arbre le plus haut, montez droit, avancez et redescendez, tirez, avancez et avancez.

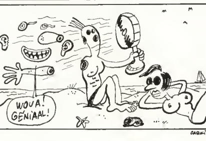
2ème niveau :
Montez droite, agrippez-vous à la plate forme juste au dessus du 1er canon, montez, montez, évitez le 1er cable électrique et montez jusqu'à la cime, tuez alors le gorille le plus élevé et allez à droite.

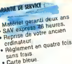
STREET FIGHTER

1er combattant : coup de poing bas
2ème combattant : le coincer dans un angle et coup de poing bas
3ème combattant : coup de poing bas
4ème combattant : idem
5ème combattant : idem
6ème combattant : coup de pied en sautant
7ème combattant : coup de poing bas
8ème combattant : idem
9ème combattant : coup de pied en sautant et coup de poing bas
10ème combattant : taper et quand il jette la boule, allez de l'autre côté et tapez.
Pour casser le plus de brique au bonus, juste avant que l'épreuve commence, appuyer sans s'arrêter sur fire.



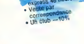






VIDEOSHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!



EXTENSIONS MÉMOIRES:

A501 512 Ko A 500	1 150 Fr
A2058 2 Mo	6 490 Fr
* LECTEUR 3" 1/2	990 Fr
* SCANNER A PLAT	4 990 Fr

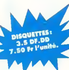
PERIPHÉRIQUES:

COMMODORE MPS 1230	1 490Fr
COMMODORE MPS 1500 C	2 290Fr
STAR LC 10	2 350Fr
STAR LC 10 COULEUR	2 650 Fr
XEROX 4020	16 900 Fr
CANON FP 510	29 900 Fr
20 Mo A500	4 490 Fr



AMIGA 500: 3.490 Fr

AMIGA 500 + 1084 S	6.490 Fr
AMIGA 500 + 1084 S + EXT A501	7.490 Fr
AMIGA 500 + 1084 S + 2ème lecteur	7.490 Fr
AMIGA 500 + EXT A501	4.750 Fr



GAMME AMIGA 500 LIVREE EN STANDARD AVEC
- LOGICIEL DELUXE PAINT II
10 JEUX
1 MANETTE

GRAPHISME / VIDEO

Toutes les applications professionnelles de cette fabuleuse machine en démonstration permanente.
- Tirages laser Post-Scipt en libre service.
- Tirages couleur sur imprimantes CANON, XEROX.
- Digitalisation d'images.
- Transferts vidéo.
- Sur simple appel, un commercial viendra vous rendre visite!!!

CARTE XT	4 490 Fr
CARTE AT	8 990 Fr
20 Mo B 2000	4 900 Fr



VIDEO:

GENLOCKS, CODEURS, FILTRES, TABLE DE MONTAGE VIDEO INFORMATIQUE, GEL D'IMAGES en démo permanente.

AMIGA 2000: 8.990 Fr

AMIGA 2000 + 1084 S	11.990 Fr
AMIGA 2000 + NEC MULTISYNC II + carte fickerfixer	19.900 Fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 105-75749 PARIS
CEDEX 15

Prochainement : sortie du catalogue VIDÉOSHOP

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!
OUVERTS TOUT L'ÉTÉ

AU CENTRE	47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal
A L'OUEST	7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly
AU SUD	251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

CARTE CLUB = -10%
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2.20 Fr

42.86.03.44



BATMAN

Océan
(envoyé par Laurent Bonnifert)

Section 1 : le Q.G. de Batman

Aucune difficulté car il n'y a pas d'ennemis à trucider. Néanmoins, il est nécessaire de récolter tous les objets, car certains ne sont pas obligatoires pour la suite du jeu (ils servent juste à grossir le pourcentage de réussite), d'autres le sont. Les actions : dans la chambre où se trouve le disk, il y a marqué "insert the disk", ce qu'il faut faire.
Dans la chambre où est marqué "broken machines", il faut utiliser le "tools". Ne pas oublier de ramasser et d'utiliser le Batarang (arme de Batman). Conserver les autres objets pour plus tard.

Section 2 : les rues de Gotham City

Aller vers la gauche et grimper à la première échelle puis récupérer le Pop (canette) et la torche. Le Pop redonne de l'énergie. Redescendre, puis aller jusqu'à l'extrême droite pour récupérer le Sweet (énergie) puis les godasses, que l'on gardera par la suite. Revenir en arrière de trois écrans, puis grimper à l'échelle en ramassant la corde (Rope). A l'écran où il
est marqué "use the Pick", utilisez le Lock Pick récupéré au premier niveau. Il est alors possible de rentrer par la porte qui se trouve sur cet écran, et de passer à la 3ème section.

Section 3 : l'usine à jouets

S'y retrouver, est la principale difficulté de ce niveau. Se servir de la torche pour sortir de la pénombre.
Il est toutefois nécessaire de tout visiter. Vu le nombre d'agresseurs, quand l'énergie est dangereusement en baisse, alors absorber les aliments (Pop, Sweet, Toast, etc) ou en dernier recours, utiliser le Rednose du premier niveau (invincibilité temporaire) ou les trainées (pompes) qui donnent une grande vitesse de déplacement. Le but de cette section est de trouver la pièce où est marqué "2 Halves". Il faut ici se servir de la corde et grimper à la pièce supérieure. On y trouve un aimant qui repousse les jouets mécaniques (c'est déjà ça) puis utiliser une des clés : on apprend alors qu'il y a une armoire secrète qui renferme un passe (qu'il faut garder). L'ascension se passe grâce à le Lift Key que l'on trouve à ce niveau. On trouve également, bon nombre d'aliments pour l'énergie.
Après avoir tout ramassé, revenir en arrière sur les toits du deuxième niveau, descendre l'échelle et se diriger vers la gauche, jusqu'à l'écran "Don't pass go". A cet endroit, il faut utiliser le passe : on peut alors entrer par la porte qui ouvre le demeure du gros et gras pingouin..

Section 4 : le repère du Pingouin

Seul un objet est absolument obligatoire : la disquette. Et le seul obstacle, hormis les ennemis, est une porte "Use the door key" : il faut donc utiliser la door key (du troisième niveau) puis passer cette porte. On est alors dans la dernière ligne droite, comme l'indique "3 steps to hell". L'ordinateur central se trouve, en effet, à trois pièces de cet endroit. Mais attention, cet ordinateur prend la place de toute la fenêtre (à ne pas confondre avec les petits terminaux que l'on rencontre de temps à autre). Arrivé à ce stade, il reste à savourer l'instant où l'on décide d'utiliser la disquette, et de déconnecter ainsi l'ordinateur. A noter que la bombe ne sert pas à le faire exploser, comme le prévoient vos petites cervelles de Rambo, mais fait exploser Batman.
Le pourcentage final dépend du nombre d'objets utilisés et pour atteindre 100%, il faut tout utiliser.

ST - AMIGA

EXPLORA II

Salut à toi MICRO NEWS vénéré! Moi, pauvre lecteur, je t'offre en offrande la solution complète d'Explora II, the best game parmi les mejor.

Epoque I

avancer
prendre ancre, pièces de monnaies (dans le tas de pierres en bas à droite)
avancer
prendre coffret en bois de rose, jarre, si ça vous chante, vous pouvez prendre du sel mais cela n'a aucune utilité. Attention! surtout ne pas prendre les fruits, ils endorment
retour à Explora
utiliser les pièces dans le générateur

Epoque IV

avancer
prendre anneau d'argent de droite, fer de lance (au bout de la queue du lion d'or).
Attention! surtout ne pas avancer si vous avez oublié votre parapluie
retour à Explore
utiliser l'anneau d'argent dans le générateur

Epoque III

avancer jusqu'au forgeron
prendre clef (dans le serrure de la porte) et l'utiliser sur forgeron il le modifie
utiliser la clef transformée sur le serrure, puis entrer
vous rencontrerez Eole, le gardien des vents
parler en premier et dire : "salut à toi, gardien des vents"
il répond : "viens festoyer auprès de moi-même et de ma famille"
dire : "je voudrais rejoindre ma patrie au plus vite"
il répond : "prends cette outre, elle t'évitera tout vent contraire et facilitera ton retour" il vous donne l'outre
sortir de la cabane
prendre enclume du forgeron, clef (indispensable)
retour à Explora
utiliser enclume dans le générateur

Epoque X

prendre épée, fourreau de cuivre
utiliser fourreau dans le générateur

Epoque XI

utiliser l'épée sur le serpent pour lui couper la tête et le branche par le même occasion
utiliser l'épée sur la branche coupée pour faire un pieu
utiliser le fer de lance sur le pieu pour former une lance
prendre fragments d'épée
utiliser fragments d'épée dans le générateur

Epoque XIII (le gros morceau)



prendre fer à cheval (sur la porte en bas à gauche)
avancer
utiliser le gant sur les mousquetaires pour qu'ils vous emmènent à Tréville :
écouter : "Eh bien mon garçon, qui es-tu donc pour oser défier mes mousquetaires ?"
dire : "une lettre me recommandant à vous m'a été volée"
réponse : "es-tu un homme d'honneur ?"
dire : "disposez de ma vie, elle appartient au Roi de France"
réponse : "que penses-tu de la Reine ?"
dire : "il ne m'appartient pas de la juger"
réponse : "va chez Buckingam, récupère les douze ferrets et remets-les à la reine, lors du bal"
utiliser le fer à cheval sur le cheval. Alors là, c'est magnifique, à dada sur mon bidet ..
arrivés à l'auberge, il faut faire fuir le garde du cardinal avec soit l'épée, soit la lance -> le garde s'enfuit (le lâche!)
regarder le tonneau de vin
utiliser le jarre sous le robinet du tonneau -> elle se remplit de vin
avancer et après cette promenade à cheval vous voici devant Buckingham :
parler en premier : "je suis mandaté par une reine"
"My god, vous m'intéressez... de quis'agit-il ?"
dire : "des ferrets de diamants contre un coffret antique cela vous tente-t'il ?"
"montrez toujours" donner le coffret trouvé dans l'époque I
"je ne sais si je dois vous faire confiance"
dire : "Milord, je vous conjure de me croire"
réponse : "prenez les 10 ferrets ainsi que cette dague que je mets au service de ma reine".
avancer
utiliser la clef sur la porte
avancer
prendre le vase rempli d'eau et l'utiliser sur le feu -> le feu s'éteint
utiliser la dague dans le petit trou au milieu de la cheminée (passage secret)
avancer. Vous rencontrerez la superbe Milady
parlez en premier : "bonjour Milady, je viens sur ordre de Buckingham
"en quoi puis-je vous être utile noble seigneur ?"
dire : " le duc m'envoie récupérer les 2 ferrets manquants
"je ne les ai pas, mais approchez donc " (oh la la!)
dire : " je saurais bien vous faire parler"
"approchez, vous avez peur ?"
dire : " je deviens fou de vous, votre visage, votre corsage, votre corps"
"eh bien, touchez-moi si vous l'osez (ah qu'ils sont beaux on aimerait bien les...)
prendre les 2 ferrets manquants (ils sont entre les 2 ...)
avancer. Vous rencontrez la reine :
écouter : "manant ! que signifie votre présence ?"
donner les 12 ferrets
"cher ami, je ne sais comment vous remercier"
dire : "madame, ce fut un honneur sans pareil"
"que voulez-vous en récompense ?"
dire : "ce que votre majesté jugera bon de me donner"
elle vous donne une bague antidote

avancer
répondre à la petite question et on repart (pirates s'abstenir)
avancer
utiliser la dague dans le générateur

Epoque II

avancer
prendre gobelet d'étain (entre les rochers), le collier et le coquillage (à droite)
avancer, vous pouvez faire peur au lézard si vous voulez (sadiques !)
avancer
alors là comment faire ? utiliser l'encre entre le gros rocher et le petit. Et ce s'ouvre ! (çà, c'est ma voisine qui l'a trouvé, fortiche)
avancer
Vous rencontrerez le Cyclope :
parler en premier : "ô puissant Polyphème, accepte d'héberger un humble voyageur"
"n'as-tu rien pour égayer mon repas de chair humaine ?"
dire : "j'ai du vin ! un nectar qui provient des mondes futurs"
"donne ami et je te mangerais le dernier"
donner la jarre de vin, le Cyclope avale le vin
cliquer sur l'icone parle et à ce moment là le Cyclope dit : "Ah! ce vin est un pur jus d'ambroisie, mais le sommeil me gagne"
utiliser la lance sur l'oeil du Cyclope (choisissez le bon oeil, et crève charogne) puis utiliser le jarre sur le sang qui coule (du sang ! du sang !)
retourner à Explora
utiliser le gobelet d'étain dans le générateur

Epoque V

avancer (2 fois)
prendre liane (vous pouvez aussi prendre des cailloux)
avancer.
Vous rencontrez Circée (la pitchoune !)
parler en premier : "es-tu Circée la déesse perverse dont parle Homère ?"
"viens étranger, tu dois être épuisé, restaure-toi ?"
dire : "il faut auparavant que je me prémunisse de tes pouvoirs magiques"
utiliser la bague (vous avalez le contenu)
dire n'importe quelle phrase, peu importe
"tu dois être un dieu pour ne pas succomber à mes sorts ! viens
partager ma couche"
dire : "c'est surement un piège mais qu'importe je ne peux résister à tes charmes"
elle vous donne des clous
retour à Explora
utiliser les clous dans le générateur

Epoque VI

avancer (2 fois)
prendre le bouclier d'airain sur le squelette (sur la droite, en bas)
avancer.
Vous rencontrez Tyresias
parler en premier : "ô devin Tyresias, bois ce sang et dévoile ce qui m'attend "
donner jarre de sang
dire : "fais ton métier et prédis mon avenir"
"ne touche pas aux boeufs d'Elios, ta vie dépend de ton choix:
Charybde ou Scylla ?"
dire : "Charybde (normalement çà doit être bon)
il vous donne le sceptre d'or

retour à Explora
utiliser le bouclier dans le générateur

Epoque IX

prendre les cierges
utiliser le collier dans le générateur

Epoque VII

avancer
utiliser les cierges sur l'équipage, puis utiliser la liane sur le mât
avancer... lorsque les sirènes sont parties cliquer sur l'icône reculer
regarder dans le casier, puis prendre les boucles d'oreilles
retour à Explora
utiliser les boucles d'oreilles dans le générateur

Epoque VIII

avancer (2fois)
utiliser l'épèe sur la téte de boeuf. Prendre la corne
reculer
utiliser l'épée sur le rocher (elle se casse en 2)
prendre les 2 morceaux
retour à Explora
Utiliser la pointe de l'épée dans le générateur

Epoque XII (on touche au but...)

utiliser le sceptre sur le roi puis suivre ses instructions
avancer (2 fois)
utiliser le corne sur le bouche de Roland
il vous donne Durandal
revenir à Explore
utiliser Durandal dans le générateur et ...

The End

ST-PC AMIGA

ZAC MAC KRAKEN/
(Lucasfilm)
(Suite)

(si plus tard Zac manque d'argent, alors utilisez le technique du loto expliquée plus loin)

Procédure pour voyage en avion:
utiliser le terminal de réservation
choisir sa destination

revenir chez soi
aller à la 14ème rue
utiliser le cristal bleu dans la fente (c'est l'artifact demandé)
après la discussion avec Annie :
soulever le sous-main (en dessous se trouve la carte de crédit d'annie)
donner le couteau à beurre à Annie (pour qu'elle puisse réveiller le conducteur du bus)
passer à Annie
prendre la carte de crédit
aller à Londres

retour à Zac
aller à la boîte aux lettres
déverouiller la boîte aux lettres avec la clé
prendre la carte du fan club du roi (si elle est arrivée, sinon attendre en se promenant dans San Fransisco)
aller à Katmandou

à Katmandou :
donner le livre au garde (pour qu'il laisse Zac entrer)
aller voir le grand maître (il explique le fonctionnement du cristal)
sortir et aller à la haie
utiliser le briquet sur la haie (l'incendie provoqué créé une diversion qui permet de prendre le fagpole)
prendre le fagpole

aller au Zaïre
donner le club de golf au chef de tribu (retenir l'ordre dans lequel les hommes se baissent : cela sert pour ouvrir le grande porte sur mars)
aller à Miami :

à Miami :
donner le livre à l'homme (pour qu'il nous donne une bouteille de whisky)
aller au Pérou

au Pérou :
traverser la jungle
utiliser la miettes de pain sur le mangeoire (permet d'attirer l'oiseau)
utiliser le cristal bleu sur l'oiseau (permet de prendre possession de l'oiseau)
voler jusqu'à la face
entrer dans l'oeil gauche
prendre le parchemin (dessus sont écrits les mots de puissance)
revenir sur le mangeoire
donner le parchemin à Zac

passer à Zac (vite pour éviter de se faire attraper par l'extra-terrestre : à chaque fois qu'on utilise la cristal, ils arrivent)
retourner à l'aéroport rapidement
aller au Mexique

au Mexique :
entrer dans un temple
(technique pour finir labyrinthe :
allumer torche dans les pièces visitées (utiliser briquet sur torche)
et ne pas retourner dans une pièce où il y a eu de la lumière on trouve la pièce de la statue)
passer à Leslie

sur mars :
entrer dans le vaisseau
ouvrir la boîte à gants
prendre le fusible
prendre les cartes de crédits
sortir donner sa carte de crédit à Mélissa

utiliser la carte de crédit dans la fente du monolithe (pour avoir un jeton)
entrer dans l'hotel de l'espace
utiliser le jeton sur la plaque de fer
prendre le vieux fusible
mettre le fusible du vaisseau (remet en marche l'hôtel)
fermer la porte (pour éviter la dépressurisation de l'hôtel)
appuyer sur le bouton de droite (pour ouvrir la porte intérieure)
enlever le ruban adhésif de l'armoire (il empêche l'ouverture de l'armoire) puis l'ouvrir
prendre la torche
soulever la couverture du lit
prendre le balai
prendre l'échelle (à la droite dans la pièce)
rejoindre Mélissa
passer à Mélissa
entrer dans le vaisseau
prendre la "boîte à boom" (seule Mélissa peut la prendre)
prendre la cassette de la radio







UNE CARGAISON DE LIVRES

Boum ! Des tonnes de bouquins pour l'été ! Entre un plongeon dans la grande bleue et une soirée torride en boîte, réservez quelques une de vos neurones cérébraux (s'il vous en reste encore...) à la lecture de ces ouvrages édifiants (selon Saint RAM).
Un dernier conseil de Bison Buggé avant les vacances : ne laissez jamais vos disquettes non-protégées au soleil sous peine de vous les faire voler !
A la revoyure les petits zàbron !

LES GUIDES SOS - GFA BASIC 2.0 et 3.0 (pour Atari ST)
Micro application
270 pages, 99 F

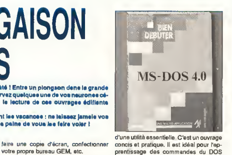
Le GFA BASIC est devenu le langage le plus utilisé sur Atari ST. Micro Application, dans sa célèbre série SOS, vient de sortir un guide pour tous les utilisateurs. C'est un manuel de référence très pratique, édité en format de poche. Un plus pour tous les nouveaux adeptes : les nouvelles fonctions ont été intégrées et un effort de présentation a été réalisé. Les fonctions sont ainsi regroupées par thèmes : saisie des données, fonctions mathématiques, gestion du disque, instructions graphiques...
Les programmeurs trouveront un descriptif de toutes les commandes permettant de gérer les "objets", routines et les appels du système d'exploitation. A noter qu'en annexe le livre traite de la compatibilité et des différences entre les deux versions. C'est toujours utile, surtout à 99 F.

TRUCS ET ASTUCES POUR ST (2)
Micro Application
350 pages, 299 F

Encore un livre sur l'Atari ST, me direz-vous. Et oui ! C'est le retour des trucs et astuces. Un bouquin qui réunit les meilleures bidouilles se rapportant à votre machine préférée. Si vous êtes curieux, si vous avez envie de mieux connaître les entrailles de votre bécane, vous trouverez tout au long des 350 pages matière à assouvir votre passion. Un rapide coup d'œil sur le sommaire : le chargement automatique des programmes, renommer un dossier, conversion de fichiers, faire une copie d'écran, confectionner votre propre bureau GEM, etc.
Du simple utilisateur au programmeur chevronné, chacun peut y trouver une foule d'idées intéressantes. Comme d'habitude, une disquette regroupe les programmes contenus dans le livre. Pour les ST-maniacs en mal de ressources techniques.

BIEN DEBUTER MS-DOS 4.0
Micro Application
290 pages, 99 F

Ce y est vous avez craqué, un PC est installé sur votre bureau ! Vous procédez à sa mise en route, c'est à ce moment qu'apparaissent les premiers problèmes. Seul face à votre ordinateur, vous hésitez à réveiller votre ami informaticien qui vous a dit que "PC is good for you". Désemparé, désœuvré, vous allez au drugstore le plus proche et vous achetez "Bien débuter MS-DOS 4.0". Ce livre est



d'une utilité essentielle. C'est un ouvrage concis et pratique. Il est idéal pour l'apprentissage des commandes du DOS (Microsoft Disk Opérating System). Ce manuel offre deux approches : une rapide (deux jours) et une plus approfondie (une semaine).
Chaque sujet abordé est illustré par une série d'exercices progressifs. Le lecteur est ainsi guidé pas à pas sur les sentiers du DOS. Un bon bouquin qui devrait aider les débutants à bien démarrer dans la galaxie PC.



PACK ANTIVIRUS
(Une solution radicale pour la protection de vos programmes sur PC)
Micro Application
162 pages, 299 F

Ce livre fait suite à *Virus*, du même éditeur. Ce premier ouvrage démontrait la manière dont opéraient ces parasites. Les méthodes requises pour leur détection et leur élimination étaient passées en revue. Mais l'infection progresse et les virus sont de plus en plus malins. Des outils plus performants étant disponibles, ce pack antivirus contient des indications précieuses pour les utilisateurs.
L'auteur, après avoir décrit par le détail les virus les plus répandus et les dommages causés par ces "bestioles", expose et analyse les méthodes d'une décontamination totale. Le logiciel *AS (Alteration Searcher)* est livré avec le bouquin. Il a été mis au point par un groupe de chercheurs internationaux chargés de lutter contre les infections des données informatiques. Il reconnaît les différents types de virus et se charge de les détruire sans contre-effet pour vos programmes. Réellement indispensable par ces temps de contagion...



BIEN DEBUTER SUR PC
Micro Application
330 pages, 149 F

Le PC (encore lui) est décidément à la pointe de l'actualité. Voici un livre qui s'adresse aux débutants intégraux. Avec de nombreuses illustrations et un langage assez clair, il se propose de vous faire entrer dans le monde des PC. Je ne résiste pas à l'envie de vous citer une phrase de l'intro très "ancien combattant". "L'envie d'un véritable ordinateur sommeillait en moi depuis longtemps". Puis : "Et le temps vint... il me fallut préparer mon épouse". (Aïe, Aïe, voilà M. Censuros). Marrant, non ?
Passons aux choses sérieuses et posons-nous les vraies questions : qu'est-ce qu'un PC ? Le PC à cœur ouvert, nourriture pour PC... et des tas d'autres interrogations aussi fondamentales. Une initiation complète au Basic est fournie avec ce manuel. Sympa et bien fait.

MS-DOS MODE D'EMPLOI
(versions 3.3 et 4.0)
Sybex
250 pages, 52 F

Ce livre est composé de neuf chapitres qui traitent de toutes les informations nécessaires à ceux qui se lancent dans l'utilisation du système d'exploitation MS-DOS. Il est divisé en deux parties principales : l'une présente les principaux logiciels et matériels disponibles. L'autre décrit toutes les commandes de MS-DOS. Un outil intéressant à réserver aux pros du PC.

LES CARTES GRAPHIQUES SUR PC (Utilisation et applications)
Micro Application
450 pages, 299 F

Ouf ! Depuis le temps qu'on l'attendait, il est là. Le livre qui va résoudre tous vos problèmes concernant les cartes graphiques sur PC CGA, HGA, HRF, EGA, VGA... En connaissez-vous les caractéristiques, savez-vous les installer, les exploiter, les programmer ? Vous hésitez. Alors ce livre est fait pour vous. Il va vous permettre de retrouver votre chemin dans ce dédale. Un véritable flou artistique s'est instauré autour de ces périphériques. Cet ouvrage tait le point et aborde le sujet d'une façon synthétique et exhaustive. C'est la référence incontournable (c'est clair !). Ce livre est vendu avec une disquette.

BIEN DEBUTER TURBO PASCAL
5.0 *Micro Application*
270 pages, 99 F

Déjà la cinquième version du Turbo Pascal. Les programmeurs se sont rapidement rués sur ce langage particulièrement performant. Rapide, structuré, c'est un outil idéal pour aborder le programmation dans des conditions optimum. Aussi une nouvelle édition de l'ouvrage "Bien Débuter Turbo Pascal" s'imposait. Il contentera tous les néophytes grâce à des exemples clairs. De nombreuses explications vous guideront dans la découverte des types de données, des procédures, des fonctions... Après avoir lu ce livre, vous avez des chances de devenir une bête de la programmation.

TURBO PASCAL 5.0

AUTOFORMATION WORD
(Versions 3.0 et 4.0)
Micro Application
240 pages, 290 F

Que tous ceux qui connaissent Word se lèvent ! Dans un bruit d'enfer, des millions d'utilisateurs se propulsent vers le ciel. Alléluia ! Un grand classique devant l'Eternel. Pour les non-initiés, Word est certainement le logiciel le plus connu dans le monde du PC et du Macintosh.
Si vous avez besoin de cours de rattrapage ou de précisions sur telle ou telle fonction, voici une méthode de formation rapide. En quelques heures, vous saurez composer un texte, le sauvegarder, l'imprimer. Une initiation très complète, bien relayée par les exercices contenus sur la disquette livrée avec le livre. On the Word again...

AUTOFORMATION LANGAGE C
Micro Application
250 pages, 190 F

Le langage C est certainement la référence pour les programmeurs professionnels. Il est à l'origine de la majorité des applications du commerce. Cet ouvrage vous propose une solide formation à cet outil et allie théorie et pratique. La disquette livrée avec le manuel regorge d'exercices et d'exemples.

LE LIVRE DE PARADOX
Micro Application
570 pages, 349 F

Un ouvrage très complet pour les utilisateurs de la base de données relationnelles Paradox. Toujours selon le même principe, le bouquin est une mine de renseignements. Il vous permettra d'optimiser toute la puissance de ce Système de Gestion de Base de Données (SGBD). Une disquette accompagne le manuel.

INTRODUCTION A dBASE IV
Sybex
390 pages, 198 F

Cet ouvrage s'adresse à l'utilisateur débutant. Il se propose de vous guider lors la prise en main de cette célèbre base de données. L'auteur détaille les nouveautés apportées par la version IV et aborde la programmation à l'aide d'exemples simples.

TURBO PASCAL 5 PAR LA PRATIQUE *Sybex*
610 pages, 328 franc

Ce livre vous aidera à maîtriser l'environnement de développement et les éléments essentiels du langage Turbo Pascal. Le niveau de cet ouvrage est plus particulièrement adapté à des non-débutants. Ce qui n'empêchera pas les néophytes d'y jeter un œil, histoire de mesurer leurs lacunes et de les combler.

Al Write

MSX Video Center

- ***Matériels et logiciels d'occasion toutes marques***
- ***Dépôt vente et échange d'anciens jeux***
- ***Carte de fidélité***

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Metro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à **169** F
(Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalian)
Crafton et Xunk (MSX2/D) **120 F**
Tex (K7) **95 F**
L'Héritage (K7/D) **95/120 F**
Soft Manager (D) **120 F**
Illusion (K7) **75 F**
Bridge (K7) **75 F**
Lode Runner (D/C/) **120/170 F**
Pyroman (K7) **70 F**
Comic Bakery (C) **169 F**
Aacko Base (K7/D) **290 F**
Planète Mobile (C) **169 F**

PACKS

Pack 1 "Namcot" (C) Bosconian + Galaga **290 F**
Pack 2 "Namcot" (C) Dig dug + Galaxian **290 F**

IMPORTS DIRECTS DU JAPON EN CARTOUCHE

Castle Excellent **210 F**
Cross Blaim **230 F**
Darwin 4078 (MSX2) **195 F**
Fantasm Soldier **230 F**
Final Zone **160 F**
Garyuo (MSX2) **210 F**
Hydlide 2 **190 F**
Monster's Fair **145 F**
Scramble Form (MSX2) **260 F**
Super Tritorn (MSX2) **210 F**
Vaxol **230 F**

MATERIEL

Moniteur Philips 8832 (600X285) **2 290 F**
Moniteur Philips 8802 (360X285) **1 790 F**
Lecteur de K7 Yeno **149 F**
Lecteur de K7 Yena + câble magnéto **199 F**
Bras robot SV 2000 avec interface pour MSX1 **350 F**
Manette VU001 **40 F**
Manette VJ200 **85 F**

NOUVEAUTES CARTOUCHES

Dragon Buster (MSX2) **260 F**
Samourai (MSX2) **290 F**
King's Valley 2 **290 F**
Super Laydock **345 F**
Xonadu **260 F**
Nemesis 3 **345 F**
American Truck **230 F**
Bubble bobble (MSX2) **290 F**
Yaksa **290 F**
Elevator Action **190 F**

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butameru Pante

130 F
Relics
Kingsknight

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mapiranger
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Golvellius
Hyper Sport 2
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tenne

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris
+ digital. d'images intégré — N.C
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	Promo
Souris	410 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	Promo
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	Promo
Canon VJ200	85 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F
Elite(K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
MPS 1230 mono (MSX2)	1 550 F
MPS 1500 couleur (MSX2)	2 290 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	490 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F





SAMOURAÏ MICRO

FORUM MSX MAGAZINE

Il existe encore un journal de langue française uniquement consacré au MSX ! Il s'agit de **Forum MSX Magazine**, un journal belge qui paraît cinq fois par an. On peut s'abonner en envoyant un chèque équivalent à 1200 francs belges à l'ordre de C. Soares. L'adresse : Forum MSX Magazine c/o Alfred Genin, avenue de Montecarlo 102, Boîte 10, 1190-Bruxelles, Belgique.

LE MSX2+ VENDU EN HOLLANDE

D'après Forum MSX Magazine, **Sparrowsoft**, une société hollandaise, commercialiserait le MSX2+ Sony **HB-F1XDJ** pour environ 48 000 FB. Encore plus fort : cette société vendrait également un kit permettant de transformer un MSX2 en MSX2+ au prix de 9000 FB. Le nouveau MSX-DOS 2, de ASCII, serait également disponible pour 5000 FB, ainsi qu'une interface SCSI pour 5000 FB et un disque dur de 20 Mo pour environ 20 000 FB. Le nouveau MSX-DOS 2 de ASCII est proche du DOS 2.11 et permet de gérer des sub-directories et des RAM jusqu'à 4 Mo, de contrôler le disque dur 20 Mo ou un CD-ROM à travers l'interface SCSI (Small Computer System Interface).

LES JEUX AU JAPON

Encore une pléiade de nouveaux jeux MSX au Japon ! **The Knight of Iron** est une disquette Takeru pour MSX2, c'est un wargame stratégique. Toujours chez Takeru : **Warning**, une disquette MSX2. La nouvelle cartouche Konami S.C.C pour MSX2 n'est rien moins que **Metal Gear 2** (neuf tableaux) et Hal sort en megarom MSX2 un nouveau jeu qui ressemble vaguement à un flipper. Prendra-t-il la relève de l'increvable *Rollerball* ?

The Monmon Monster, une megarom MSX2/2+ avec synthèse FM, est un jeu d'action qui combine horreur et comique dans la tradition *Frankenstein Junior*, avec les couleurs en plus. **Mid-Garts** est un très beau jeu d'aventure graphique de Wolt Team en disquette MSX2 et Data West présente une autre disquette MSX2 : **Duel Targets**.

US GOLD/OCEAN SUR MSX

US Gold et Ocean continuent d'adapter leurs meilleurs jeux sur le MSX, à des prix sympas (environ 120 F en cassette) : **Robocop, Wec Le Mans, Rambo 3, Afterburner, Out Run, Operation Wolf, 4 x 4 Off Road.**

GOLFMANIA

La passion du golf s'est emparée du Japon : 90% des dirigeants d'entreprise s'y adonnent et c'est sur le green que de très importants contrats se négocient. 1.8 million de Japonais sont membres d'un club et la valeur cumulée de leurs cotisations est de 1 300 milliards de francs, soit l'équivalent du dixième du produit national brut japonais !

Cet engouement se répercute bien évidemment dans les jeux vidéo. Un grand nombre de jeux de golf existent sur MSX, le dernier en date étant **Membership Golf**, de Sony, une disquette MSX2. Et la console NEC, pourtant récente, compte déjà quatre jeux de golf !

NECMANIA

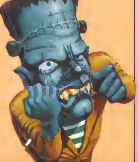
Depuis quelques temps, c'est un véritable flot de logiciels qui s'abat sur la console NEC, le PC Engine ! Et la cadence s'accélère avec la sortie de quatre softs par mois environ. La preuve, il y en a plus d'une trentaine dont douze sont arrivés dans les trois derniers mois.

Moto Roader rappelle Super Sprint, d'Atari, avec la possibilité de jouer à quatre. La présentation est moyenne et le jeu sans grand intérêt. En revanche, **Winning Shot**, un jeu de golf de chez Data East mérite qu'on s'y intéresse. Même si l'on n'aime pas le golf, cette version est si facilement jouable et la présentation si habile que l'on est sûr de craquer. Il y a un autre jeu de golf édité par NCS (l'un des piliers du PC Engine) mais c'est un véritable cauchemar en comparaison : les graphismes sont pauvres et le jeu est lent et ennuyeux.

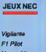
NCS propose également un jeu d'échelles et de plates-formes, dont la traduction approximative est **Young Masyne** ; ça tient la route aussi bien au niveau présentation que jouabilité, avec en bonus quelques petites touches originales.

Vigilante est édité par IREM (Innovation in Recreational Electronic Media). C'est une parfaite copie du jeu de café, l'action est rapide et ça castagne dur !

Namco a fait très fort avec **Dragon Spirit**, l'adaptation d'un jeu d'arcade moyen (un shoot'em up). Il

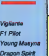

The Monmon Monster





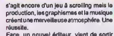
JEUX NEC

Vigilante
F1 Pilot
Young Masyna
Dragon Spirit











s'agit encore d'un jeu à scrolling mais la production, les graphismes et la musique créent une merveilleuse atmosphère. Une réussite.

Face, un nouvel éditeur, vient de sortir **Spirit In The Sky**, un jeu d'arcade à scrolling traditionnel, mais avec un laser capable d'effectuer une rotation de 360° autour de votre vaisseau. Les graphismes, la jouabilité et les effets sonores sont de qualité.

Une bonne nouvelle : **Tiger Hell**, de Taito, est finalement disponible sur le PC Engine, c'est un shoot'em up de pure race, très rapide mais toutefois jouable. P-47 est un jeu d'arcade édité par Aicom, le graphisme est détaillé et coloré, et la maniabilité de l'appareil une référence en la matière. Vous y êtes un pilote de la dernière guerre, chargé de combattre les Allemands. Cette version pour le PC devrait redorer le blason de la version arcade qui n'avait pas fait un malheur.

Pack-In-Video est une société qui a produit plusieurs jeux sur MSX. Elle propose aujourd'hui deux jeux pour la console NEC : **Deep Blue** et **F1 Pilot**, et le moins qu'on puisse dire c'est que ce n'est pas une réussite ! Le premier est une simulation sous-marine dont le graphisme est tout juste supportable, le second une simulation de course de Formule 1 dont les sons et le graphisme sont tellement nuls que c'est à se demander comment NEC a pu autoriser l'édition de tels jeux. De plus, le coût de ces horreurs est de 6300 yens, soit presque 300 F au Japon.

NEC en Europe ?

Jusqu'à présent, la firme NEC a toujours affirmé ne pas être intéressée par l'importation de sa console en Europe, le marché européen des jeux vidéo lui semblant trop restreint par rapport au Japon ou aux Etats-Unis. Pourtant, un représentant de NEC en Angleterre vient de laisser entendre que NEC "pourrait réviser sa position par rapport à l'importation de la console en Angleterre". Rappelons que NEC est le premier producteur mondial de composants électroniques, ce qui explique que ses dirigeants aient d'autres chats à fouetter...

SEGAMANIA

Love story

C'est le grand amour entre **Virgin** et **Sega**, le groupe anglais ayant obtenu d'excellents résultats depuis le début de leur collaboration il y a plus d'un an. **Richard Branson** (président du groupe Virgin) a signé à Tokyo le 19 mai dernier avec **Hayao Nakayama** (président de Sega Enterprises) un accord de distribution à long terme pour les consoles, cartouches et accessoires Sega sur le marché européen. La licence de distribution est prolongée jusqu'en 1994 et s'étend désormais à la nouvelle console 16 bits. Cet engagement représente un montant de plus d'un milliard de francs avec un minimum de commande de 1.25 million de consoles (8 et 16 bits) et sept millions de cartouches.

Richard Branson a annoncé : "Nous allons investir un important budget marketing pour commercialiser les produits Sega en Europe. Nous sommes très impressionnés par les remarquables capacités de Sega à produire des jeux vidéo de qualité." Hayao Nakayama, quant à lui, a déclaré : "Le savoir-faire de Virgin dans le marketing des produits est déjà reconnu en Europe et c'est ce dont nous avons besoin pour assurer le succès de nos produits. Nous nous réjouissons donc de cette association."

Bref, ça baigne et c'est tant mieux puisque nous attendons tous avec impatience la commercialisation de la nouvelle console 16 bits, qui devrait commencer au début de l'année prochaine.

Virgin Loisirs annonce un chiffre d'affaires supérieur à 100 millions de francs pour l'année 89 et le nombre de consoles Sega vendues en Europe pourrait atteindre le million à la fin de l'année.

La console Genesis

La console Sega 16 bits, la Sega Mega Drive (dévoilée en exclusivité dans Micro News en janvier dernier) a été rebaptisée **Genesis** aux Etats-Unis et présentée lors du récent CES de Chicago. La console est livrée avec le jeu **Altered Beast** (une histoire de lycanthropie avec des loups à trois têtes) ; le modem ainsi que le convertisseur seront disponibles en même temps que la console, en septembre. Le convertisseur est l'accessoire indispensable qui permet de passer les jeux de la console 8 bits sur la 16 bits. Le mo-


La console Genesis et ses accessoires



dem sera utilisable avec une nouvelle gamme de jeux, les jeux **TeleGenesis**, qui permettront une interaction à distance de deux joueurs via le modem et les lignes téléphoniques. **TeleGenesis Baseball**, par exemple, permettra à chaque joueur de voir le terrain d'après son propre point de vue, chaque moniteur ou TV montrant un angle différent : si votre écran montre le batteur regardant et attendant le lanceur, l'écran de votre partenaire (qui pourra être dans la même ville ou à des milliers de kilomètres) montrera le point de vue du lanceur face au batteur. Lorsque la balle est lancée, l'action se déroule simultanément sur les deux écrans. Pour jouer aux jeux par modem, il faudra que les deux correspondants possèdent chacun la console, le modem et le même jeu TeleGenesis. Si vous avez un correspondant japonais, vos parents ont de bonnes raisons de s'angoisser et devraient déjà se documenter sur les diverses sortes de cadenas adaptables sur une ligne téléphonique .

Douze jeux 16 bits seront disponibles dans un premier temps : **Super Thunder Blade** et **Space Harrier 2** (tous les deux déjà testés dans Micro News n°17 et 21), **Tommy Lasorda Baseball, Super Hang-On, Rambo 3, Thunder Force 2** (un shoot'em up à scrolling horizontal avec de très beaux tanks), **Last Battle** (arts martiaux), **Alex Kidd : Enchanted Castle** (le retour d'Alex Kidd qui recherche son père sur la planète Paperock), **Forgotten Worlds** (testé sur Amiga dans le n°22), **Ghouls n' Ghosts** (graphismes lugubres à souhait, attention au sorcier !), **Soccer** (sympathique jeu de foot) et enfin le désormais incontournable (voir plus haut) **Golf** (avec 27 des meilleurs parcours mondiaux) !

LA NINTENDOMANIA AUX USA

Mario superstar

Vingt millions de consoles Nintendo aux Etats-Unis ! C'est le chiffre record que Nintendo espère atteindre à la fin de l'année. Et le nombre de cartouches vendues aux Etats-Unis durant l'année 89 devrait flirter avec les cinquante millions ! Les gadgets Nintendo envahissent le marché : vêtements, jouets, draps et taies d'oreillers, pyjamas, montres, sacs à dos, bretelles, chaussettes, gants... et même une nouvelle marque de céréales pour le petit-déjeuner dont le packaging a le look d'un jeu Nintendo ! Le journal **Nintendo Power** se vend à un million d'exemplaires et la **Hotline Nintendo** reçoit 50 000 appels (à partir de quatre heures du matin) et 5 000 lettres par semaine !


Hayao Nakayama et Richard Branson

Mario, lui aussi, est devenu une star avec sa propre émission de télé (un show de dessins animés) qui commencera en septembre. Pas mal pour un modeste charpentier né en 1981 dans l'esprit créatif de Shigeru Miyamoto - un ingénieur de 35 ans qui cherchait un personnage à opposer à *Donkey-Kong*. Le nom fut choisi par l'équipe américaine de Nintendo : c'était celui du propriétaire de l'immeuble de la société !

Nintendonite aiguë

Malheureusement, il n'y a pas de fumée sans feu et la Nintendomania donne lieu à des excès aussi saugrenus qu'inattendus. Par exemple, Pam Kvarta (de l'Indianapolis) a joué pendant quatre mois à raison de quatre heures par nuit et a développé ce qu'elle appelle une "nintendonite aiguë" ; le docteur a dû lui mettre une attelle au pouce et lui interdire la pratique de la console. Elle a contourné la prescription en jouant avec les paumes de la main... Certains adolescents jouent avec leur console pendant des journées entières mais ils ne sont pas les seuls puisque le pensionnaire d'un hospice de vieillards a récemment appelé la "hotline" chaque jour pendant deux semaines, il était âgé de 86 ans et coincé dans *La Légende de Zelda* !

Les parents flippent

Pour les parents, la Nintendomanie se transforme parfois en cauchemar, tel ce couple de Los Angeles qui découvrit un jour avec effroi que leurs deux jeunes fils de 8 et 14 ans avaient développé entre eux un langage incompréhensible pour quiconque n'avait pas atteint le septième palais de *Zelda*. Pour d'autres, la console Nintendo de leurs enfants ressemble fort à un aller simple pour l'asile et la camisole de force : "Fini la Nintendo, je te m'en vais foutre cette saloperie de bordel de boîte à malice par la fenêtre !"

Pourtant, des psychologues pensent que les angoisses parentales sont exagérées et que les jeux vidéo sont un bon exercice pour la mémoire et la concentration, les facultés d'apprentissage et la coordination de l'œil et de la main. Bien que ces jeux soient joués en solitaire, ils poussent néanmoins les enfants à parler entre aux pour en partager les secrets et cette activité ludique qui demande une intense participation est considérée comme moins nocive que la contemplation passive de la télévision.

La charte des parents Nintendo

Face à l'envahisseur, les parents futés réalisent qu'il vaut mieux transiger. Ainsi le magazine *Newsweek* a sorti une charte parentale des parents Nintendo :

- Tu t'habitueras à la Nintendo car autrement ton enfant ira y jouer chez ses amis.
- Tu apprendras quand savoir dire non. La Nintendo doit faire partie de la vie de l'enfant, elle ne doit pas être sa vie.
- Branche-toi. Apprends à y jouer pour ne pas être joué.
- Console-toi en réalisant que la console a des points positifs. Elle apprend, entre autre, à avoir l'esprit sportif.
- Deviens un apôtre de la religion des desserts : que jouer à la console soit par exemple une récompense lorsque les devoirs sont terminés.
- Deviens toi aussi un héros aux yeux de tes enfants. Par exemple, à Noël, soit le seul parent du quartier à avoir réussi à mettre la main sur la nouvelle version de *Super Mario*.

L'année des consoles ?

La folie des consoles outre-atlantique va-t-elle déferler sur la vieille Europe ? La rentrée 89 verra-t-elle le grand retour des consoles de jeux, comme nous le prédisions au mois de janvier ? C'est fort possible, surtout avec l'arrivée de la console **Konix**, de la console **Atari** et du **Game Boy** Nintendo (voir les news)...



présente

33 jeux MSX sur CD



cassettes et disquettes

THE GAMES COLLECTION
33 super jeux MSX (cinq inédits, deux nouveaux jeux MSX2 et 26 autres hits) : l'ultime package MSX avec un rapport qualité-prix jamais atteint et un nouveau support révolutionnaire ! La version CD est d'une grande simplicité d'emploi (il suffit de relier le lecteur CD à l'ordinateur via un câble magnéto classique) et offre une vitesse de chargement dix fois plus élevée ! Un seul CD séquentiel peut contenir 1.6 megabytes de données, soit plus que six disquettes réunies ! La fiabilité de ce système inédit dépasse de loin celle de la disquette ou de la cassette, puisque le CD ne craint ni la démagnétisation, ni la poussière, ni les passages répétés. Tous les lecteurs CD du commerce peuvent être utilisés, y compris les lecteurs portables.

The Games Collection est distribué en exclusivité en France par DPMF Diffusion, 321 avenue du Général de Gaulle, 92140 Clamart. Tél : (1) 46.30.99.06.

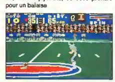




AMERICAN PRO FOOTBALL

C'est du balaise

Découvert il y a quelques années en France par des adeptes de la culture outre-atlantique, le football américain (très physique et qui demande de grandes qualités athlétiques, avec une taille en rapport) fait de plus en plus d'adeptes parmi les jeunes. Pour ne pas développer de complexe face à ces athlètes, Sega propose une cartouche qui vous permettra, via les joysticks, de vous prendre pour un balaise.



Avant de prendre la route du Superbowl (finale du championnat aux USA), essayez-vous au jeu simple, celui-ci vous permettra de vous entraîner aux différentes combinaisons possibles et de vous familiariser avec le terrain (psychologiquement c'est important). Vous devrez ensuite choisir votre équipe. La liste qui vous est présentée est évidemment impressionnante, entre les Ours de telle ville, les Castors d'une autre et les Wild Boys d'une troisième, vous n'avez que l'embarras du choix. D'ailleurs, à moins d'être des férus de ce sport et de connaître toutes les équipes par cœur, vous ferez comme tout le monde : vous choisirez selon le nom de la ville, au hasard, ou selon la couleur du maillot, comme le fait votre humble serviteur.



vous ferez comme tout le monde : vous choisirez selon le nom de la ville, au t du pareil au même ont perdu ; tous ceux qui croient au contraire que ces deux pratiques n'ont rien en commun ont perdu aussi. Comme dans le rugby, le but du jeu est de rentrer dans la zone de l'adver-



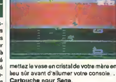


saire balle à la main. Il n'est pas nécessaire de poser le ballon pour marquer des points, il suffit que la moitié du corps dépasse à l'intérieur de ladite zone. Pour ce faire, l'équipe en attaque a droit à quatre essais. Si elle ne réussit pas à avancer au moins de dix yards, c'est à l'équipe adverse d'attaquer. Le plus étonnant dans le football américain est la multitude de combinaisons possibles, que ce soit en attaque ou en défense. Entre chaque phase de jeu, l'ordinateur (selon votre situation : attaquant ou défenseur) vous propose différentes tactiques, aussi alambiquées les unes que les autres. Là aussi, pas d'autre alternative que de choisir au hasard. Au bout d'un certain temps, on acquiert plus d'expérience et on se trouve plus d'affinités avec telle ou telle tactique. L'autre possibilité pour une équipe en attaque est de faire un kick-off, ce qui permet de dégager la balle le plus loin possible vers la zone adverse. Pour



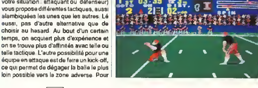
cela, le soft vous offre plusieurs possibilités : la force, l'effet et la direction de votre dégagement.

Avec American Pro Football, les joysticks vont certainement atteindre des températures très élevées et les parties entre copains risquent de se dérouler dans une ambiance surchauffée, non pas à cause du graphisme remarquable ni de la maniabilité des joueurs, mais bien parce que le football américain est un sport de contact, très physique. Alors un petit conseil, éloignez votre petite sœur et



mettez le vase en cristal de votre mère en lieu sûr avant d'allumer votre console.
Cartouche pour Sega.

M.K.



LE FOOT AMERICAIN AU PAYS D'ASTÉRIX

Avec une soixantaine de clubs affiliés, la Fédération française de football américain n'est certes pas la fédération la plus puissante de l'hexagone. Il est vrai que comparée à d'autres, elle fait figure de débutante.

En 1981, Laurent Plagelatte découvre le football américain au cours d'un séjour au pays de Mickey. De retour en France, il fonde le premier club français : le Spartacus de Paris. Le premier match officiel a lieu en 1981, sous forme d'un challenge d'été entre le "Spartacus" et les "Météores". Il est patronné par le tout jeune Comité national pour le développement du football américain en France. Deux ans plus tard, six clubs sont engagés dans le Casque d'Or et trois dans un championnat de France de deuxième division : le Casque d'Argent. La même année, le 15 avril, la Fédération française de football américain voit le jour officieusement avec 610 licenciés. Une équipe de France est formée, qui dispute son premier championnat d'Europe en Italie. Aujourd'hui la F F F A compte 200 licenciés et ambitionne de passer à 3 000 en 1990. Elle est agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports et est affiliée à la Fédération européenne de football américain qui regroupe douze pays : Allemagne, Autriche, Belgique, Finlande, France, Grande-Bretagne, Irlande, Italie, Norvège, Pays-Bas, Suède, Suisse. Le football américain est également pratiqué dans le monde en Australie, Japon, Mexique et Nouvelle Zélande. Mais les meilleurs restent bien sûr les Américains.

REGLES ET REGLEMENT

Ça s'appelle football, ça ressemble au rugby, mais ça n'est ni l'un ni l'autre... c'est tout simplement américain. Le terrain est long de 120 yards (1 yard = 0,914 m), divisé en zones de 10 yards.

Le jeu, très physique et sévèrement contrôlé, est régi par le règlement NCAA qui ne comporte pas moins de 200 pages. Autant se munir d'une boussole et de rations de survie si l'on veut l'explorer. Chaque équipe se compose d'une formation d'attaque et d'une formation de défense de onze joueurs chacune. Sept joueurs doivent être alignés sur la ligne de mise en jeu tandis que ceux de l'équipe en défense peuvent être positionnés ou en mouvement. Il leur est toutefois défendu de dépasser la ligne de mise en jeu avant l'engagement effectif du ballon. Le but du jeu est de faire avancer la balle dans la zone de l'équipe adverse (end zone), tandis que l'équipe en défense doit s'opposer à cette progression. Pour cela, les défenseurs doivent projeter au sol le porteur du ballon par une percussion règlementaire, c'est-à-dire à l'aide des épaules, des avant-bras, des mains ouvertes sur le buste ou les jambes. Une rencontre se décompose en quatre quart-temps de douze minutes, avec une mi-temps de vingt minutes entre la deuxième et la troisième quart-temps, durant laquelle les équipes changent de côté. Tous les contacts sont sévèrement surveillés par les arbitres - quatre à sept sur le terrain.

L'ÉQUIPEMENT

Il se compose d'un casque à quatre points d'attache, d'un protège-dents, d'un protège-coccyx (!), d'un protège-hanches, un protège-cuisses, un protège-genoux, un protège-tibias et des chaussures à crampons n'excédant pas douze millimètres (les crampons bien sûr). Le ballon peut être en cuir ou en caoutchouc et doit obligatoirement comporter deux bandes blanches de 2,5 cm chacunes, condition sine qua non à sa reconnaissance officielle. Avant chaque rencontre l'équipement doit être certifié par l'entraîneur ou son représentant par réponses positives à quatre questions : les joueurs ont-ils été informés de ce qu'est un équipement obligatoire d'après le règlement et ce qui constitue un équipement illégal ? Tous les joueurs ont-ils obtenu l'équipement obligatoire d'après le règlement ? A-t-on appris à tous les joueurs à porter et comment porter l'équipement obligatoire d'après le réglement ? A-t-on appris à tous les joueurs à signaler aux responsables de l'entraînement lorsqu'un équipement devient illégal pendant un jeu ou au cours du match ? Comme vous pouvez le constater, tout est sévèrement contrôlé pour éviter d'éventuels accidents qui pourraient être très graves, vu les masses imposantes engagées sur le terrain. Et si on leur donnait chacun un exemplaire du fameux règlement.

Mourad Krim

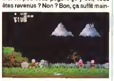


GHOST'N GOBLINS



Hypnotisé par la console !

Cinq fois... ça fait cinq fois que je recommence le début du deuxième niveau et que, pris par l'action, j'oublie d'appuyer sur "pause" pour vous prendre une photo d'écran ! Il aura fallu que Prof ST et Doc Amige, venus m'aider à passer quelques tableaux, me ligotent sur ma chaise avec les cables du TO7 voisin pour m'empêcher de continuer la partie. Enfin bref, voilà les fameuses photos, laissez tomber le texte deux minutes et "z'yeutez" moi un peu cette page... ça y est, vous êtes revenus ? Non ? Bon, ça suffit maintenant ! Eh, ho, je suis là ! Ah, tout de même...



Ghost'n Goblins a recueilli un formidable succès à sa sortie dans les salles d'arcade et a été rapidement adapté sur la plupart des micros, mais les possesseurs de consoles, n'ayant rien vu venir, attendaient impatiemment jusqu'à ce jour, l'arrivée du chevalier en slip sur leur machine préférée. Et pourquoi donc le "chevalier en slip" me direz-vous... Ceux qui ont déjà joué à Ghost'n Goblins connaissent la réponse : lorsque le chevalier que vous contrôlez est touché une première fois par un ennemi, il perd son armure et continue l'aventure dans une tenue relativement indécente (s'il est touché une deuxième fois, c'est la mort). Cette fois, le scénario est réduit à sa plus simple expression : "un chevalier doit aller sauver une princesse", mais après tout est-ce vraiment important ? Personnellement, je préfère ça plutôt qu'une notice dans laquelle les auteurs nous racontent pendant quarante pages la lutte du courageux Gxllkor contre l'ignoble Zwzlik, seigneur des forces du Mal, venu de la planète Moulta 3 pour envahir la Terre à l'aide de son bipolarisateur trifougnazé à injection, ce qui ne présente souvent aucun intérêt pour le jeu. Le fait que le scénario de Ghost'n Goblins tienne sur un confetti n'est pas un inconvénient car le jeu est terriblement envoûtant et se suffit à lui même. Les graphismes sont



dignes de la version arcade et la rapidité du jeu est tout à fait satisfaisante. Seule la musique a quelque peu perdu de son éclat, mais on ne peut pas demander à une console de nous sortir de la musique en dolby stéréo THX... Un scrolling horizontal vous dévoile le décor et surtout les monstres qui l'habitent. Car Ghost'n Goblins contient plus d'une quinzaine de créatures différentes, dont il vous faudra apprendre à connaître les points faibles. Pour cela, mettez le jeu en mode pause dès qu'un monstre qui vous est inconnu arrive, et reportez vous à la notice pour trouver le meilleur moyen de le renvoyer en enfer. Vous pouvez ramasser cinq types d'armes lors de votre progression : javelots, torches, épées, haches ou croix, la plus efficace étant à mon avis l'épée.

A chaque fois que vous perdez une vie (vous en avez trois au départ), vous pouvez voir sur un plan représentant les sept niveaux du jeu l'endroit où vous vous trouvez et la distance qu'il vous reste à parcourir. A la fin du dernier niveau, vous affronterez le Diable en personne ! Ce n'est qu'après l'avoir touché dix fois au visage que vous pourrez enfin délivrer la princesse et retourner avec elle à vos occupations : la séquence d'ouverture montre en effet la princesse et le chevalier, en slip, assis dans l'herbe (mais qu'y font-ils donc ?), lorsque surgit soudain le Diable qui s'envole en emportant la jeune fille dans ses griffes (fin du flashback).

Une option vous permet de reprendre le jeu à partir du niveau où vous aviez lamentablement échoué, ce qui s'avère fort utile lorsqu'on est aussi mauvais que moi.



Bien que j'ai été franchement nul, Ghost'n Goblins m'a passionné d'un bout à l'autre. Ma copine veut qu'on achète une machine à laver... je me demande si je ne vais pas plutôt craquer pour une console...

Cartouche Capcom pour Nintendo.

M.L.



OUTRUN 3D

Plein les mirettes



Pour commencer, je voudrais pousser un cri de bonheur et de joie : "yeah" !
Ah ! quel plaisir... quelle ivresse de conduire une Ferrari Testarossa sur les routes ensoleillées de Californie, avec à ses côtés une superbe blonde platine, stimulante comme un camion tout neuf. Merci Monsieur Sega. Ce grand classique de la course automobile a connu de nombreuses adaptations, pas toutes réussies, mais cette nouvelle version Sega a vraiment mis le turbo !



Rien ne manque. Vous allez en prendre plein les mirettes car, suprême raffinement, le jeu est en 3D. Branchez vos lunettes 3D sur la console, ajustez-les et en avant, plein pot pour la troisième dimension ! Attention, la première fois vous risquez d'oublier le pilotage de votre caisse, pour admirer l'effet tridimensionnel. Superbe ! On s'y croirait.



Un peu de technique, avant toute chose. Savez-vous pourquoi nous voyons en trois dimensions ? Ouais, bof, les bonnes réponses ne se bousculent pas au portillon, vous vous croyez déjà en vacances ? Et bien parce que tout simplement chaque œil a une vision légèrement différente, décalée. La cartouche Out Run affiche ces deux images et, lorsque vous chaussez les lunettes SegaScope, la magie opère, le relief vous saute au visage (ah, le traître). Comme dit ma concierge : "on n'arrête pas le progrès".



Une minute d'inattention et bang, c'est le scrash, vous vous retrouvez les quatre pneus en l'air. Ça vous apprendra à vous ébahir sur le paysage ! Concentrez-vous donc sur la conduite et ne lorgnez pas trop sur le décolleté de Miss California 89. Vous voilà sur la ligne de départ, le pied sur l'accélérateur, votre bolide rugit, assoiffé d'asphalte, il n'attend que votre



signal pour bondir. Le feu passe au vert, c'est parti. Un petit coup d'accélérateur et vous voilà déjà en tête. Vous allez devoir conduire serré, la moindre erreur et direction le palmier du coin. La tôle froissée ça fait pauvre ! Si vous ne vous sentez pas en grande forme (ça arrive à tout le monde), trois options vous sont offertes pour sauver la face : débutant, moyen ou expert (c'est mieux pour draguer). Au passage, vous pourrez choisir le musique de fond que jouera votre autoradio. Plein les oreilles, dommage que ce ne soit pas en stéréo...

Votre dextérité va être mise à rude épreuve, les virages, les montées et les dérapages se succèdent à un rythme infernal. Vous n'aurez pas le temps de lâcher votre joystick pour vous gratter le nez. Ça défile à une vitesse incroyable. Vos pneus vont cracher leurs boyaux, surtout à 250 km/heure, bonjour les sensations. La prise en main des commandes ne réclame pas un long apprentissage. L'accélération, le freinage et la conduite s'effectuent au joystick. Gardez en permanence un œil (plutôt les deux) rivé sur vos compteurs (score, temps, vitesse, tachymètre). Pour atteindre le premier la ligne d'arrivée, vous allez en avaler des kilomètres, tout au long de cinq étapes aussi difficiles que variées. Cette équipée crissante et grisante est superbement réalisée et tient la route



dans tous les domaines. Pour les malchanceux qui ne possèdent pas les lunettes 3D, l'appui sur la touche pause (pendant l'écran de présentation) vous permet de jouer en mode normal. Mais franchement, ça serait dommage, vous passeriez à côté de quelque chose de grandiose.

Cartouche pour la console Sega.

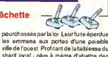
J.-P.L.



WANTED



Joe la gâchette





Dans les plaines du Far West quand vient la nuit, les cow-boys, après avoir ingurgité leur ration quotidienne de bourbon, se racontent leurs exploits. Ce soir là, un certain Joe, chasseur de primes de son état, tient en haleine une joyeuse assemblée de vieux briscards de la gâchette. Il leur conte une histoire incroyable, dont certains détails se noient dans les vapeurs d'alcool.

Il était une fois une bande de despérados de la pire espèce, assoiffés de sang, pourchassés par la loi. Leur fuite éperdue les emmena aux portes d'une paisible ville de l'ouest. Profitant de la faiblesse du shérif local - plus à même d'abattre des cartes au saloon que de s'occuper de la protection des citoyens - et de la lâcheté ambiante, ils écument et rançonnent à tour de flingue. Plus personne ne met son nez dehors de peur de se choper une bastos entre les deux yeux. La situation empire de jour en jour. Dans cette tourmente, seul un homme se lève et résiste aux hors-la-loi. Armé de votre pistolet light phaser, vous allez remettre ces bandits sur le droit chemin. La bataille fait rage autour du bar, de l'intérieur, sur les toits, cachés derrière des tonneaux, une pluie de balles s'abat sur vous. Le premier tableau se passe dans les rues de Tombstone. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Vous scrutez les habitations, à l'affût, attention aux bavures car si vous tuez des innocents votre énergie diminuera. Par contre, pas de pitié pour les bandits patibulaires qui vous prennent pour cible. Certains vont jusqu'à dégainer au dernier moment afin de vous surprendre, bonjour les réflexes. Une fois une bonne trentaine de détrousseurs de la veuve et de l'orphelin descendus, un kamikaze vous défie. Il vous faudra plusieurs coups de phaser avant de l'envoyer en enfer. Le deuxième tableau a pour cadre le désert. Sur votre fidèle pur-sang vous pourchassez ce qui reste de la horde sanguinaire. Bang, bang et un cheval sauce mitraille ! Votre croisade exterminatrice vous ramène ensuite au saloon de Mary, dernier repaire de ces casseurs de pieds-tendres. Le décor change mais l'action reste la même. Un bon jeu, très distrayant, et qui vous éclatera bien la tête.



Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.

GUN.SMOKE



Pétoire d'enfer

L'Amérique de 1849, époque de la ruée vers l'or. Les colons, fatigués par de rudes journées de travail, ne pensent qu'à retrouver la chaleur du nid familial - ou du saloon le plus proche pour les célibataires. Aussi, lorsque dans la petite bourgade de Hicksville arrivent d'ignobles bandits, les hommes sont trop fatigués pour assurer leur défense eux-mêmes. C'est le commencement du drame car tous les jours ces bandits passent et soulagent les hommes de l'or, si durement arraché à la terre.

Alleluia ! un justicier se présente en ville un soir de l'été 49. La lutte peut commencer ! Evidemment, vous êtes le chasseur de primes, à pied et armé de deux "six-coups" (munitions à volonté, c'est déjà ça !). A peine entré dans la ville, le carnage commence. Les hommes de Bandit Bill, dont la tête a été mise à prix 10 000 dollars, se dressent contre vous. Selon le bouton sur lequel vous appuyez, vous faites feu soit vers la droite, soit vers la gauche. Un appui simultané des deux boutons vous fera tirer droit devant... Lorsque les hommes meurent, ceux-ci lâchent parfois des munitions, des fusils, ou encore des bottes qu'il vous est possible de ramasser. Les munitions vous serviront lorsque vous aurez suffisamment de points pour acheter d'autres armes aux péquenots du coin, du genre mitrailleuse ou bombe. Je vous conseille surtout l'achat d'un cheval, bien qu'il soit possible de s'en procurer d'une manière différente, à savoir en tirant sur les barils qui traînent dans la ville.

Lorsqu'enfin le face à face tant attendu arrive, le scrolling vertical s'arrête et le combat s'engage. Bandit Bill est une proie assez facile, mais votre prochain gibier pourrait bien vous faire passer de vie à trépas. Au deuxième tableau, changement de décor : nous voici dans les Rocheuses aux trousses de Cutter Boomerang, un grand noir qui manie ses boomerangs de façon diabolique !

L'aspect du jeu est assez répétitif mais la difficulté graduelle, l'animation rapide et les sons d'excellente qualité en font une cartouche indispensable. Si vous voulez connaître la suite, si vous voulez combattre Devil Hawk et ses commanches ou Ninja Darks et ses hommes, n'hésitez pas, vous ne se serez pas déçu !

Cartouche CapCom pour la console Nintendo.

B.D.

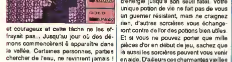

LE FRAPPÉ DE LA MICRO a testé pour vous...
"OUT RUN 3 D" "GUNSMOKE"
ET "AMERICAN PRO FOOTBALL"
VROÂÂÂRR
C'EST PARTI SUR LES CHAPEAUX DE ROUES AVEC "OUT RUN 3 D"
QUI PASSE EN 3 D AVEC CES SUPERBES LUNETTES NOIRES
UNE 3 D TELLEMENT RÉALISTE QUE JE ME SUIS PAYÉ LE PREMIER BEC DE GAZ VENU.
J'AI DONC SAUTÉ EN CROUPE DE SULTAN, LE VIF ÉTALON DE "GUNSMOKE"
HOP!
ET HARDI PETIT!
MANQUE DE POT, J'AVAIS GARDÉ LES LUNETTES NOIRES JE VOYAIS DONC EN 6 DIMENSIONS PAS MOYEN DE LOCALISER CES SATANÉS INDIENS DE MALHEUR QUI DEVAIENT SE CACHER DERRIÈRE L'ÉCRAN
INDIEN TOI-MÊME
A L'ATTAQUE L'AMERICAN PRO FOOTBALL
ET PUIS, IL Y EUT UNE MÊLÉE TERRIBLE DE LAQUELLE J'AI PU M'EXTIRPER EN ABANDONNANT MES LUNETTES NOIRES
ET LÀ! BON DIEU ÇA A PÉTÉ SEC!
KLING
MAIS! IL EST COMPLETEMENT FRAPPÉ, LUI! IL A PÉTÉ LA VITRE! MERDE!
C'EST RIEN PATRON! C'EST LE FRAPPÉ QUI TESTE. ON VA LA RECOLLER
HEU. BON...
J'Y VAIS. HEU. J'AI UN RENDEZ-VOUS, LÀ, LES MECS.



GOLVELLIUS

L'enfant terrible

Voici la légende de Golvellius et de la vallée de la malédiction ! Il y a de cela un siècle régnait sur la vallée un tyran, le maléfique Golvellius, qui détruisit presque entièrement son royaume avant de disparaître étrangement. Sous le sceptre bienveillant de nouveaux rois, le royaume revint à la vie, connaissant enfin une ère de paix et de prospérité. Puis Aleid devint souverain. Il était bon et si dévoué à sa tâche que le peuple donna son nom au pays. Le seul problème rencontré par les habitants était dû à l'eau, qu'ils étaient obligés d'aller chercher dans une vallée voisine. Mais ces gens étaient honnêtes

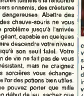


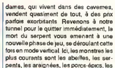
et courageux et cette tâche ne les effrayait pas... Jusqu'au jour où des démons commencèrent à apparaître dans la vallée. Certaines personnes, parties chercher de l'eau, ne revinrent jamais ! Les choses empirèrent de jour en jour et le roi, se reprochant tous les maux de la Terre, vint à tomber malade... Seule une herbe magique, appelée Mea, pouvait encore le sauver. Vous voulez savoir la suite ? Alors en avant pour l'aventure !

Vous vous nommez Kelesis et êtes né avec des cheveux verts (nobody is perfect). Depuis votre plus tendre enfance, vous vous savez destiné à affronter les démons. La simple vision d'un portrait de Rena, la fille du roi, vous a rendu amoureux et vous a décidé à partir sur le champ... Dès vos premiers pas, vous rencontrez une sorcière qui



vous fait don d'une paire de bottes et d'une épée ! Puis vous vous engagez dans une grotte, unique chemin d'accès à la vallée maudite. Vous avancez et le scrolling horizontal parfait vous fait traverser de sombres tunnels à la rencontre de vos premiers ennemis, des créatures superbes et dangereuses. Abattre des serpents et des chauve-souris ne vous pose pas de problème jusqu'à l'arrivée d'un serpent géant, capable en quelques instants de faire descendre votre niveau d'énergie jusqu'à son seuil fatal. Votre unique potion de vie ne fait pas de vous un guerrier résistant, mais ne craignez rien, d'autres sorcières vous échangeront contre de l'or des potions bien utiles. Et si vous ne pouvez porter que mille pièces d'or en début de jeu, sachez que là aussi les sorcières peuvent vous venir en aide. D'ailleurs ces charmantes vieilles

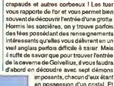




dames, qui vivent dans des cavernes, vendent quasiment de tout, à des prix parfois exorbitants. Revenons à notre tunnel pour le quitter immédiatement, la mort du serpent vous amenant à une nouvelle phase de jeu, se déroulant cette fois en mode vertical. Ici, les monstres les plus courants sont les abeilles, les serpents, les araignées, les porcs-épics, les



crapauds et autres corbeaux ! Les tuer vous rapporte de l'or et vous permet bien souvent de découvrir l'entrée d'une grotte. Hormis les sorcières, on y trouve parfois des fées possédant des renseignements intéressants qu'elles vous délivrent en un vieil anglais parfois difficile à saisir. Mais il suffit de savoir que pour trouver l'entrée de la caverne de Golvellius, il vous faudra d'abord en découdre avec sept démons



imposants, chacun d'eux étant en possession d'un cristal. Et bien entendu ces sept cristaux sont absolument indispensables pour trouver la grotte de Golvellius...

Alliant à merveille action et stratégie, Golvellius est un de ces grands jeux dont les Nippons ont le secret. Munie d'une pile pour vous permettre de sauvegarder vos parties, c'est une cartouche passionnante à tous les niveaux. Les plus jeunes joueurs auront néanmoins besoin d'une personne connaissant un peu l'anglais pour les aider à progresser.

Cartouche pour la console Sega.

B.D.



LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Le professeur ST s retrouvé sa forme d'enten ! Plus que jamais, les nouveautés affluent sur cette excellents machins. Ne videz pas le trésor familial en vacances, la rentrée s'avère pleine de promesses...

Professeur ST : Youhouuu, youhouuu !

Micro News (les yeux bouffis) : Aïe, doucement, douuucement Professeur... qu'est-ce qui vous amène ici ?

Professeur ST : Eh bien, je viens vous aider à remplir votre rubrique, l'auriez vous oublié ? Vous avez bu ?

Micro News : Beuh... juste un peu, sept ou huit verres, pour oublier...

Professeur ST : Oublier quoi, hum ?



Dark Side

Micro News : Rosie Zounette, ouiiin !

Professeur ST : Bon, allez, reprenez-vous, nous ne sommes pas là pour vous entendre vous plaindre de vos déboires sentimentaux, que diable ! Du nerf mon garçon !

Micro News : C'est vrai... sniff... vous avez raison... alors, qu'avez-vous de beau à nous présenter pour les vacances ?

Professeur ST : **Indiana Jones and the Last Crusade**, je vous en avais parlé le mois dernier, mais figurez-vous qu'il sort plus tôt que prévu ! Il sera disponible courant juillet dans vos magasins habituels et j'en profite donc pour vous montrer une image. Le jeu est superbe, l'animation est de qualité et les sons très réussis.

Micro News : En effet, il est bien mieux réalisé que le premier, ce qui n'était d'ailleurs pas trop difficile...

Professeur ST : Quant à la version aventure, elle profite du système de jeu déjà utilisé pour *Zac Mac Krakan*, système dont on n'a plus à vanter les mérites. Ajoutez à cela des graphismes superbes, et vous aurez l'impression de revivre le film !

Micro News : J'ai compris, on le retrouve donc bientôt dans les Tops du Mois



Dali

Professeur ST : Certes, sûrement aux côtés de **Double Détente** d'ailleurs, lui aussi très bien réalisé par l'équipe d'Ocean qui a réussi à mixer graphismes géniaux, sons digitalisés d'enfer et humour dans un logiciel presque aussi décapant que le film !

Micro News : Ah, ça me remonterait presque le moral...

Professeur ST : Avec ce que j'ai encore à vous annoncer, vous allez même être gonflé à bloc mon garçon, je vaux tous les docteurs du monde moi, non mais alors !

Micro News : Pfff, voilà votre mégalomanie qui vous reprend... enfin je vous écoute tout de même...

Professeur ST : Tenez, regardez moi ça, n'est-ce pas magnifique ?

*Micro News : Très beau en effet, ça me rappelle... mais oui, c'est ça ! **Dark Side**, d'Incentive, avec leur fameux système d'animation, le Freescape...*

Professeur ST : ... et c'est distribué par MicroProse sous l'un de leurs nouveaux labels, MicroStatus

Micro News : M'en fiche, par contre je ne me souviens plus très bien du scénario, si vous pouviez me rafraîchir la mémoire...

Professeur ST : Avec plaisir. Dark Side est la suite de *Driller*, ce jeu tout aussi géant où vous aviez quatre heures pour



RVF 750

réussir à vider de leur gaz explosif les sous-sols de Mitral, l'une des deux lunes d'Evath sur laquelle les Ketars s'étaient installés.

Dark Side



Micro News : Les Ketars, qu'est-ce ?

Professeur ST : Bon écoutez, je ne vais pas vous refaire un test complet ! Sachez simplement que dans *Dark Side*, après avoir passé 200 années en hibernation, on vous réveille pour vous envoyer sur Tricuspid (l'autre lune d'Evath) afin de contrer une fois de plus les projets d'invasion de cette race maudite. C'est superbe, rapide et prenant. Encore !



Micro News : C'est vraiment très beau, nettement plus beau que la version CPC.
Professeur ST : Evidemment, mais plutôt que de dire des âneries, admirez **Honda RVF 750**, la meilleure simulation de course de motos disponible à ce jour. C'est toujours distribué par MicroProse, mais cette fois, sous label MicroStyle.
Micro News : C'est génial, quelle animation, quelle 3D !
Professeur ST : Et il y a plus de vingt circuits différents, je vous le laisse pour vos Tops du Mois.
Micro News : Ça marche ! Ça y'est, j'ai la pêche, merci prof.
Professeur ST : A votre service, jeune homme. Et continuons dans la bonne humeur avec **3D Pool**, distribué par la même société que les deux précédents jeux et créé par Firebird.
Micro News : Bah, la version CPC était vraiment médiocre alors. .
Professeur ST : ...alors la version Atari est une réussite incontestable. Regardez, c'est beau, rapide, jouable et même plus, on a carrément du mal à s'en défaire.
Micro News : Laissez-moi me concentrer, c'est à moi de jouer !



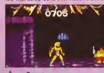
RVF 750

Professeur ST : Ça y'est, il est mordu. Bon, je prends un deuxième ST pour vous montrer **Airbone Ranger**. A votre avis, c'est édité par ?
Micro News . Heu .
Professeur ST : MicroProse, exactement. C'est encore un jeu d'action-simulation, qui vous place dans la peau d'un ranger, militaire d'élite spécialement entraîné pour l'exécution des missions difficiles.
Micro News : Pas mal, mais il est préférable d'attendre le test complet dans Micro News avant de se précipiter...
Professeur ST : Et pour en finir avec MicroProse, les lapins de l'édition, voici **Savage** (créé par Firebird), enfin adapté sur l'Atari. C'est tellement beau que l'on est carrément hypnotisé par le jeu.
Micro News : Dormez, je le veux...
Professeur ST . C'est ça, faites le pitre, pauvre hère ! Pour la peine, voici **New**



Savage

Zealand Story, où vous incarnez Joey, un bébé kiwi ayant la lourde tâche de délivrer vingt de ses copains faits prisonniers par Wally Walrus, l'ignoble personnage ayant pour projet de se les servir comme goûter avec son thé.
Micro News . Un peu louche votre histoire, mais comme c'est censé être la suite de Bubble Bobble, on comprend que la logique ne soit pas forcément au rendez-vous.
Professeur ST : Effectivement, d'ailleurs les monstres sont eux aussi bizarres :



Savage

lapins lanceurs de boomerangs, chauve-souris vampire, etc. Ça sort en juillet, on verra le test pour la rentrée, non ?
Micro News : Voui, mais... et ça, qu'est-ce donc cher ami ?
Professeur ST . Ça, c'est le **Stos Maestro**, le plus beau et surtout le plus complet des utilitaires de création de sons échantillonnés. Ce logiciel regroupe en fait trois programmes qui complètent à merveille les outils déjà édités par Mandarin Software depuis le *Stos Basic*. De plus, il est possible d'acquérir une version étendue de ce logiciel, comprenant une cartouche permettant l'enregistrement de sons à une fréquence d'échantillonnage comprise entre 5 et 32 Khz. Hormis les inévitables fonctions de chargement et de sauvegarde, il est quasiment possible de générer n'importe quel effet sur un son. Passons aussi sur les fonctions classiques, telles que couper-coller et apprécions la possibilité d'ajouter de l'écho (différents résultats possibles selon le type d'écho demandé) ou de la réverbération. De même, on peut retourner un son, l'amplifier (et inversement), définir une montée aussi bien qu'une descente (fonctions Fade In et Fade Out) et même le filtrer. Je pourrais aussi vous parler de l'oscilloscope et de bien d'autres fonctions, mais bien nombre de colonnes seraient encore nécessaires avant d'en avoir terminé avec ce splendide logiciel. Des commentaires ?
Micro News : Je le veux !
Professeur ST : J'en étais sûr, mais notez tout de même que toute la puissance de *Stos Maestro* se révèle avec la cartouche.
Micro News : J'en tiendrai compte, merci professeur !



Stos Maestro

Professeur ST : Bref, revenons une seconde au jeu avant de parler d'un produit plus professionnel. Si je vous dis **Falcon**, vous me répondez ?
Micro News . Un jeu dément sorti chez Mirrorsoft ! Qu'est-ce que j'ai gagné ?
Professeur ST : Vous avez gagné la première disquette scénario de ce simulateur fabuleux créé par Spectrum Holobyte. Ce disque comprend douze nouvelles missions. Si vous tenez à affronter les derniers MiG 29, n'hésitez pas !
Micro News : Décidément, quelle folie ce mois-ci ! C'est vraiment la grande forme !
Professeur ST : *Comme toujours... ou presque.* Côté pro maintenant, avec un produit Upgrade Editions, **UltraScript**. Ce logiciel comprend dans sa version intégrale cinquante polices de caractères et permet d'imprimer très facilement les fichiers PostScript générés par les logiciels de micro-édition, avec la qualité PostScript, même sur l'imprimante laser Atari SLM 804. Plus fort encore, ce logiciel permet d'imprimer ces mêmes fichiers sur des imprimantes matricielles.

Stos Maestro





3D Pool

classiques. Evidemment, la configuration minimale demande tout de même un Méga ST2 et un disque dur.

Micro News : Bon voyons !

Professeur ST : Et oui, mais ça se démocratise ce genre de choses, les prix Atari ne sont pas excessifs.

Micro News : C'est vrai, mais les lasers ne sont pas encore dans tous les foyers.

Professeur ST : Ça va venir. Tenez, il y a longtemps que ça n'était pas arrivé, un nouveau logiciel graphique envahit nos écrans. Il s'agit de **Dali**, qui allie un grand nombre de fonctions à un petit prix, ce qui n'a rien de désagréable. Malheureusement, aucun manuel n'est fourni, une "aide en ligne" étant présente dans le programme. Un tout petit peu moins cher que *Degas Elite*, un peu plus rapide pour certaines fonctions, mais sans documentation complète, le choix n'est pas facile.

Micro News : Vous savez moi, le dessin...

Professeur ST : Je sais, vous n'êtes pas plus doué pour le dessin que pour autre chose, néanmoins, peut-être vous sera-t-il possible d'apprécier les annonces suivantes. Ocean nous peaufine en ce moment même l'adaption micro de **Batman, The Caped Crusader**, qui devrait sortir en même temps que le film, à savoir cet été.

Micro News : Un nouveau succès en perspective pour Ocean !

Professeur ST : En perspective ? Mais qui vous parle de 3D ?

Micro News : Admettons que je n'ai rien dit, continuez Prof.

Professeur ST : US Gold prépare pour

3D Pool



septembre **Heavy Metal**, une simulation de tank créée par Access.

Micro News : Encore un type de jeu qui revient à la mode, dirait-on...

Professeur ST : Si c'est bien réalisé, ça ne peut pas faire de mal. Toujours pour septembre, mais chez Gremlin cette fois, **Remrod**, dont je vous avais déjà parlé. La version finale devrait être excellente, elle se déroulera sur trois périodes bien définies. D'abord la période Az-Tech (antique), suivie par la période Low-Tech (révolution industrielle), et pour finir par la High-Tech. Un jeu mêlant stratégie et action, où vous devrez distraire l'ordinateur sous peine de le voir se court-circuiter. C'est plein d'humour, c'est beau et ça ne manque pas d'action : Ramrod, le robot symbolisant l'ordinateur, a en effet une prédilection pour les salles d'arcade, où le joueur peut effectivement s'amuser, à condition bien sûr d'avoir des pièces de

3D Pool

monnaie.

Micro News : Et puis ça fourmille de sprites là-dedans ! Quelle animation !

Professeur ST : Plus mystérieux, l'annonce du prochain Lucasfilm Games, **Loom**. Une histoire fantastique, en une époque mythique où le monde était régi par des corporations. Les seuls bruits ayant filtré font état d'un héros nommé Bobbin, parti à la recherche des Anciens de la corporation, mystérieusement emportés par une force inconnue. Il paraîtrait aussi que cette aventure inaugurerait un système de jeu révolutionnaire, sans menu ni textes d'aucune sorte. Patience, le Prof cherche pour vous.

Micro News : Merci Prof, c'est gentil à vous.

Professeur ST : Je vous en prie, c'est bien naturel. Voyons maintenant les annonces d'un éditeur anglais, Practical, qui essaie une fois de plus de nous soutirer de l'argent en faisant jouer notre peur avec **Virus Killer**, le gentil logiciel qui tue toutes les vilaines bébêtes qui envahissent nos disquettes. Je vous rappelle tout de même que si vous ne faites pas partie de la catégorie "pirates du dimanche" et que vos jeux sont tous des originaux, il suffit d'éteindre votre machine avant le chargement de toute disquette pour éliminer tout risque de virus.

Micro News : Ils ne m'auront pas à ce jeu là !

Professeur ST : Cependant, d'autres produits fort intéressants nous arrivent de cette même société, tel **Instinct**, un merveilleux outil d'aide à la programmation. C'est avant tout un assembleur/désassembleur, mais qui possède un

Airborne Ranger

nombre important de fonctionnalités, toutes plus utiles les unes que les autres.

Micro News : Avis aux programmeurs !

Professeur ST : Annoncé aussi, **Futuresport**, un jeu de sport à scrolling multidirectionnel où la défaite se solde par la mort du joueur. Ça a l'air splendide, mais pour l'instant rien n'est joué.

Micro News : C'est le cas de le dire !

Professeur ST : Encore plus énigmatique,



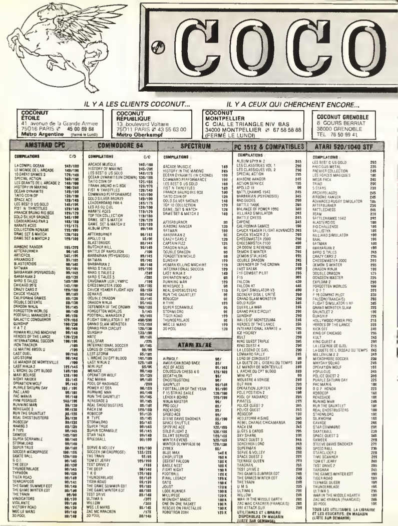
Airborne Ranger

Legend, un logiciel qui nous permet de retrouver les mondes merveilleux où vivent sorcières, dragons et monstres en tout genre. La magie est présente, mais on ignore tout du type de jeu - arcade ou aventure -, seule une boule de cristal peut éventuellement vous le dire...

Micro News : Prof, votre temps de parole s'achève !

Professeur ST : Laissez-moi finir sur **Battle of Britain**, un logiciel longtemps attendu, qui retrace la bataille d'Angleterre suite au refus de ce pays de se rendre à Hitler. Les pré-versions étaient sublimes, nous en reparlerons en octobre si tout se passe bien !

Micro News : Eh bien merci professeur pour vos recherches, en espérant que toutes ces nouveautés seront là à l'heure !



IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45 00 69 68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43 55 63 00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 58 88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	C/D
LA COMPIL OCEAN	149/199
LE MONDE DE L ARCADE	149/199
10 GREAT GAMES 3	129/169
SPECIAL ACTION	149/199
LES GEANTS DE L ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST O US GOLD	145/195
FIST N THROTTLES	129/149
FRANCK BRUNO BIG BOX	109/129
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/189
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	119/199
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	109/169
AIRBONE RANGER	165/229
AFTERBURNER	99/165
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	95/185
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	99/145
BARBARIAN 2	69/135
BARD S TALES	149/199
CHICAGO 90 S	145/199
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	99/149
CALIFORNIA GAMES	89/129
DOUBLE DETENTE	59/139
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	99/149
FOOTBALL MANAGER 2	99/199
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUNSHIP	199/239
H A T E	99/149
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
HEROES OF THE LANCE	129/229
INTERNATIONAL SOCCER	109/195
IRON TRACKER	/199
LE MAITRE ABSOLU	/199
LAST DUEL	99/145
LEO STORM	99/145
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/199
LAST NINJA 2	129/145
L ARCHE DU CPT BLOOD	149/199
MAXI BOURSE	139/199
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/149
PURPLE SATURN DAY	195/195
PAC LAND	99/185
PAC MANIA	99/149
PHM PEGASUS	145/199
RUNNING MAN	95/139
RENEGADE 3	99/139
RUN THE GAUNTLET	95/139
REAL GHOSTBUSTERS	95/139
ROBOCOP	99/139
RAMBO 3	69/139
R TYPE	99/145
SKWEEK	149/199
SUPER SCRAMBLE	99/149
STORMLORD	99/149
SUPER TRUX	99/169
SOCCER MICROPROSE	109/155
SKATE BALL	159/189
S O I	99/145
THE DEEP	89/139
THUNDERBLADE	99/145
TYPHOON	99/129
TIGER ROAD	99/169
TERRORPODS	99/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/169
THE TRAIN	99/99
VINDICATORS	69/139
VIGILANTE	99/169
VICTORY ROAD	99/139
WEC LE MANS	99/149
3D POOL	89/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS	C/D
ARCADE MUSCLE	145/199
HISTORY OF MAKING	245/299
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/155
FRANK BRUNO BIG BOX	129/175
FIST N THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	149/199
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/129
TOP TEN COLLECTION	119/189
GAME SET & MATCH	129/129
GAME SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
AFTERBURNER	99/145
APOLLO 18	55/99
BLASTEROIDS	89/145
BUTCHER HILL	99/149
BATTLE OF NAPOLEON	/199
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	99/145
BATMAN	95/149
BARBARIAN 2	99/149
BARD S TALES	169/199
BARD S TALES 2	/249
BARD S TALES 3	/285
CAVERMAN UGH LYMPIC	/199
CHESSMASTER 2000	129/185
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	89/189
DENARIS	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GRAND SLAM MONSTER	115/185
GRAND PRIX CIRCUIT	129/139
GUNSHIP	139/199
HATE	99/165
HILLSFAR	/225
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	99/99
LEST STORM	65/185
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/189
LAST NINJA 2	125/169
MINI PUT	55/95
MENACE	99/149
OPERATION WOLF	95/139
PAC MANIA	99/149
POOL OF RADIANCE	/299
POWER AT SEA	99/159
RUNNING MAN	99/149
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	129/189
ROBOCOP	95/135
R TYPE	95/145
STORMLORD	95/145
SUPER TRUX	99/149
SUPER SCRAMBLE	95/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/199
SERVE & VOLLEY	129/199
SOCCER (MICROPROSE)	155/225
THE TRAIN	65/95
TOM ET JERRY	109/199
TEST DRIVE 2	/189
THE DEEP	99/149
T K O	129/169
THUNDERBLADE	99/169
TIGER ROAD	99/139
THE GAME SUMMER EDT	99/189
THE GAME WINTER EDT	89/189
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA 5	/399
WILLOW	/349
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179
3D POOL	89/149

SPECTRUM

COMPILATIONS	
ARCADE MUSCLE	149
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	199
COMMAND PERFORMANCE	199
LES BEST O US GOLD	149
FIST N THROTTLES	149
FRANCK BRUNO BIG BOX	199
TAITO COIN OP	129
GOLD SILVER BRONZE	149
TOP 10 COLLECTION	129
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	99
AIRBONE RANGER	129
BATMAN	109
BARBARIAN 2	95
CRAZY CARS 2	129
CAPTAIN FIZZ	125
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	99
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	129
HUMAN KILLING MACHINE	119
INTERNATIONAL SOCCER	109
LAST NINJA 2	149
OPERATION WOLF	95
RUNNING MAN	129
RENEGADE 3	99
REAL GHOSBUSTERS	119
RUN THE GAUNTLET	99
ROBOCOP	99
R TYPE	129
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	99
TIGER ROAD	129
THUNDERBLADE	99
WEC LE MANS	129
3D POOL	129

ATARI XL/XE

AIRWOLF	99/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4 0	129/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	99/
GAUNTLET	99/149
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/199
F 15 STRIKE EAGLE	129/169
LEADER BOARD	129/199
NINJA MASTER	99/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	95/
SPEED ACE	99/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/199
SPACE SHUTTLE	95/
SPITFIRE ACE	129/199
SOLO FLIGHT 2	129/169
SILENT SERVICE	129/169
WINTER EVENS	129/169
WINTER OLYMPIADE 88	129/129
ZYBEX	95/
BLUE MAX	145 K
CHOPLIFTER	169 K
DESERT FALCON	189 K
EAGLE NEST	169 K
FIGHT NIGHT	199 K
FOOTBALL	129 K
FINAL LEGACY	129 K
GATO	199 K
JOUST	129 K
LODE RUNNER	199 K
MILLIPEDE	129 K
MIDNIGHT MAGIC	199 K
ONE ON ONE BASKET	199 K
RESCUE ON FRACTALUS	199 K
ROBOTRON 2084	129 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS	
ALBUM EPYX N 2	245
LES CLASSIQUES VOL 1	299
LES CLASSIQUES VOL 2	299
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	99
BATTLEHAWKS 1942	245
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	245
BAD DUDES	299
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	349
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CAPONE	345
CALIFORNIA GAMES	199
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHUCK YEAGER 2 D	295
CHESSMASTER 2000	299
CHEESMASTER 2100	499
DR DOOM S REVENGE	289
DEMON S WINTER	295
DEMON STALKERS	295
DOUBLE DRAGON	245
DEFENDER OF THE CROWN	245
FAST BREAK	299
F16 COMBAT PILOT	285
F15	395
FALCON	439
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	499
SCENERY DISK L UNITÉ	269
GRAND SLAM MONSTER	299
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	299
GUNSHIP	299
HALLS OF MONTEZUMA	245
HEROES OF THE LANCE	295
INTERNATIONAL KARATE +	295
ICE HOCKEY	145
KULT	299
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	299
LA LEGEND DE DJEL	299
LOMBARD RALLY	245
LORD OF CONQUEST	99
LA QUETE DE L OISEAU DU TEMPS	249
LE MANOIR DE MORTEVILLE	249
L ARCHE DU CPT BLOOD	249
MINI PUT	99
MEURTRE A VENISE	249
OUT RUN	299
OPERATION JUPITER	249
POLE POSITION 2	199
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	299
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
REBEL CHARGE CHICAMANGA	299
RACK EM	245
SLOTS & CARDS	295
SKY SHARK	299
SPACE QUEST 3	245
SORCERER LORD	245
SUPERMAN	245
SERVE & VOLLEY	289
SPACE QUEST 2	229
TEENAGE QUEEN	229
TARGHAN	255
TEST DRIVE 2	299
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	249
U M S	225
ULTIMA 5	299
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	285
ZAC MAC CRACKER (FRANCAIS)	285
688 ATTACK SUB	299

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE)

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS	
LES BEST D US GOLD	299
PRECIOUS METAL	225
PREMIER COLLECTION	245
LES FORCES MAGIQUES	199
MEGA PACK	245
TRIAD	299
5 STARS	239
ARCHIPELAGOS	245
AIRBONE RANGER	245
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFTERBURNER	239
BATTLECHESS	245
BEAM	229
BATTLEHAWKS 1942	245
BLASTEROIDS	199
BIO CHALLENGE	199
BALLISTYX	199
BILLIARD SIMULATOR	199
BAAL	195
BATMAN	199
BARBARIAN 2	199
BARD S TALES	245
CRAZY CARS 2	235
CHESSMASTER 2000	229
DEMON S WINTER	295
DRAGON NINJA	199
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	299
FORGOTTEN WORLDS	199
F O F T	229
F 16 COMBAT PILOT	239
FALCON(FRANCAIS)	265
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GRAND MONSTER SLAM	225
GAUNTLET 2	199
GUNSHIP	229
HOLLYWOOD POKER PRO	215
HEROES OF THE LANCE	225
KICK OFF	249
KING OF CHICAGO	295
KULT	245
KING QUEST 4	299
LA LEGENDE DE DJEL	215
LA QUETE DE L OISEAU DU TEMPS	245
MILLENIUM 2 2	249
MICROPROSE SOCCER	229
MAYDAY SQUAD	245
OPERATION WOLF	199
POPULOUS	245
POLICE QUEST 2	299
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	199
R D F HONDA	225
ROBOCOP	199
RENEGADE	199
RUNING MAN	245
RUN THE GAUNTLET	199
REAL GHOSTBUSTERS	199
STAORMLORD	199
SILKWORM	199
SAVAGE	245
STAR COMMANDO	299
SKATEBALL	239
SPACE QUEST 3	345
SKWEEK	229
STEEVE DAVIS SNOOKER	229
SPEED BALL	235
STARGLIDER 2	229
TIME SCANNER	229
TOM ET JERRY	249
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
THE GAMES WINTER EDT	199
TIGER ROAD	199
TEENAGE QUEEN	199
THUNDERBLADE	195
ULTIMA 5	235
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	199
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195

TOUS LES UTILITAIRES LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE)



PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
ARCHIPELAGOS	225
BLOOD MONEY	245
BATTLEHAWKS 1942	245
BEAM	209
BIO CHALLENGE	195
BLASTEROIDS	249
BILLIARD SIMULATOR	245
BATMAN	230
BATTLE CHESS	245
BARD S TALES	225
BARD S TALES 2	240
COLOSSUS CHESS 10	245
CRAZY CARS 2	215
DENARIS	195
DRAGON S LAIR	345
DOUBLE DRAGON	199
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	246
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GUNSHIP	245
GRAND SLAM MONSTER	245
GAUNTLET 2	246
HOLLYWOOD POKER PRO	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
KICK OFF	295
KULT	245
LES PORTES DU TEMPS	295
LORD OF THE RISING SUN	295
LA LEGENDE DE DJEL	226
LA QUETE DE L OISEAU	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
MICROPROSE SOCCER	295
MILLENIUM 2 2	245
MAYDAY SQUAD	225
OPERATION WOLF	210
POPULOUS	225
PACMANIA	195
RAMPAGE	245
ROAD BLASTER	245
RUNING MAN	285
RUN THE GAUNTLET	245
SILKWORM	225
SAVAGE	245
SKWEEK	195
STEVE DAVIS SNOOKER	245
SUPER HANG ON	240
STARGLIDER 2	225
TOM ET JERRY	295
TIME SCANNER	249
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
THE KRISTAL	285
TEENAGE QUEEN	195
TV SPORTS	315
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
VOYAGER	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MC KRACKEN	295

APPLE 2

ARKANOID	295
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	395
BARD S TALE	295
BARD S TALE 2	295
BARD S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	395
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	336
GLOBAL COMMANDER	295
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	196
KUNG FU MASTER	196
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	395
MARBLE MADNESS	296
POOL OF RADIANCE	496
POLICE QUEST	395
P H M PEGASUS	296
QUARTERBACK	295
RISK	345
ROGER RABBIT	265
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	385
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	280
TRIPLE PACK	196
ULTIMA 5	296
VICTORY ROAD	296
WINGS OF FURY	275
2400 A D	395

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD S TALES	495
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	345
DEJA VU	395
DEFENDER DE THE CROWN	385
DESTROYER	395
GAUNTLET	296
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	280
PIRATES	296
PAPERBOY	296
POLICE QUEST	296
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	296
UNINVITED	395
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
AZTEC ADVENTURE	265
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	296
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	296
ASTRO WARRIOR / PIT POT	256
BLACK BELT	280
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	295
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	295
FANTASY ZONE 2	296
FANTASY ZONE	265
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	265
GREAT FOOTBALL	295
GREAT BASKETBALL	295
GREAT BASEBALL	296
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	296
LORD OF THE SWORD	265
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	296
MIRACLE WARRIOR	396
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	266
PENGUIN LAND	296
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
R TYPE	296
RAMBO 3	285
RESCUE & MISSION	265
ROCKY	280
SHINOBI	295
SHANGAI	269
SPY VS SPY	180
SECRET COMMAND	296
SUPER TENNIS	180
SPACE HARRIER	296
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	196
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	295
WORLD GRAND PRIX	265
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	290
ZILLION 2	255
JOYSTICKS SEGA	
SPEED KING SEGA	149
CONTROL STICK	125
WINNER 160 SEGA	96

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
ROBOT	489
JEUX	
BALLOON FIGHT	296
CASTLE VANIA	346
CLU CLU LAND	266
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	165
EXCITEBIKE	295
GUN SMOKE	296
GHOST N GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	296
ICE CLIMBER	296
ICE HOCKEY	296
KID ICARUS	345
KUNG FU	296
LEGEND OF ZELDA	295
LEGEND OF ZELDA2	295
METROID	385
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	296
POPEYE	196
PRO WRESLING	280
RC PROAM	296
RAD RACER	345
SOCCER	296
SLALOM	296
SUPER MARIO BROS	296
SUPER MARIO 2	295
TROJAN	265
TOP GUN	345
TENNIS	296
URBAN CHAMPION	266
VOLLEYBALL	296
WRECKING CREW	280
JEUX POUR PISTOLET	
DUCK HUNT	295
HOGAN S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295
JOYSTICKS	
NES ADVANTAGE	380

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 SF/DD LES 10	89
3 5 DF/DD LES 10	126
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	89
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	95
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	190
DISQUETTES 5' 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	90
5 1/4 SF/DD LES 10	89
5 1/4 DF/DD LES 10	95
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3 LES 10	196

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5496
1040 STF	4490
1040 STF + MONITEUR MONO	5396
1040 STF + MONITEUR COULEUR	6296
MEGA ST1 MONOCHROME	7958
MEGA ST1 COULEUR	8500
MEGA ST2 MONOCHROME	11207
MEGA ST2 COULEUR	12106
MEGA ST4 MONOCHROME	14795
MEGA ST4 COULEUR	19714
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4390
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7596
CA 720 3 5 DF	1296
MOA30 3 5 DF	996
RF542R 5 1/4	1790
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1496
COULEUR SC1224	2990
COULEUR PHILIPS 8801	2396
IMPRIMANTES	
LASER SLM804	13026
STAR LC10 COMPLETE	2296
STAR LC10 7 COULEURS	2796
STAR LC 24/10	3796
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	155
RUBAN ENCREUR NL10	75
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	79
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	40
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	96
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA	
AMIGA 500	4496
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3 5 CA880	896
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2	96
QUICKJOY 3	126
QUICKJOY 5	189
SPEEDKING KONIX	195
NAVIGATOR	195
MICRO BEASTER	130
ERGOSTICK	295
3 WAY WICO	326
RACEMAKER	296
COBRA	496
ULTIMATE SANS FIL	896
COMPUTER COMMANDO PC	596
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 45 66 03 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM ____________
ADRESSE ____________

TÉL ____________

carte bleue

Date d'expiration —/— Signature ____________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d emballage + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer
Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ C B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS ☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Prendre le thé à deux...

Parfois, à l'approche des vacances, même les personnes les mieux intentionnées fuient leurs responsabilités pour ne plus penser qu'au soleil, aux plages de sable blond et surtout aux blondes qui vont de paire... Ainsi, quelque part dans un aéroport de Paris...

Docteur Amiga : Les jolies colonies de vacances, merci papa, merci maman !

Micro News : Tous les ans, on voudrait qu'ça..

Docteur Amiga : Aaarrrgh ! Vous ici !

Micro News : Je vous y prends .. C'est bien vous de vouloir filer à l'anglaise

Docteur Amiga : Mais pas du tout .. euh, bon, d'accord, je capitule

Micro News : Pour cette fois, je passe l'éponge. Vous en serez quitte pour m'offrir le thé en attendant le départ de votre zinc. On en profitera pour parler de la pluie et du beau temps sur Amiga. Mais au fait, quelle est donc votre destination ?

Docteur Amiga : **Archipelagos**...

Micro News : Les Galapagos ?

Docteur Amiga : Ça commence bien. Archipelagos est un archipel découvert récemment par un certain Logotron, où ont lieu des manifestations bizarres.. Certains îlots disparaissent pendant que d'autres sortent des flots, on ne sait comment ni pourquoi. Sans me vanter, il semblerait que je sois le seul à pouvoir ramener l'équilibre en ce lieu plutôt instable.

Micro News . Côté paysage, c'est comment ?

▼ *Archipelagos*

Docteur Amiga : Tout bonnement paradisiaque ! Soleil ardent, plages enchanteresses, danger permanent, bref l'aventure avec un grand A. Rien que d'en parler, mon vieux cœur fatigué se met à battre plus fort..

Micro News : Ouais, s'il n'y avait que le cœur de fatigué .. et les articulations ça baigne ?

Docteur Amiga : Je ne me suis jamais senti mieux, même que je sors de chez mon pote Jocky Wilson avec lequel j'ai fait une partie de fléchettes endiablée.

Micro News : Connais pas Jocky Wilson.

Joky Wilson's Darts Challenge ▲

Docteur Amiga : Je n'en suis pas surpris. Seuls les initiés à ce véritable sport peuvent connaître ce champion, dont le nom vient d'ailleurs d'être utilisé par Zeppelin Games pour leur jeu : **Jocky Wilson's Darts Challenge**.

Micro News : Un jeu bien ciblé, en somme.

Docteur Amiga : On peut le dire. Néanmoins, vu le faible investissement que représente une vraie cible et quelques fléchettes, ainsi que l'ineffable plaisir du jeu réel... où est l'intérêt de l'adaptation sur micro ? Mais que vois-je ? Un livre ! Ainsi, vous savez même lire ?

Micro News : Ah que ouais, et que je ne lis pas n'importe quoi. Que même que c'est Seconde Fondation d'Isaac Asimov. Ah que je l'aime !

Docteur Amiga : Ça ne s'arrange pas chez vous, mais puisqu'au fond je vous aime bien - pauvre garçon -, je vais vous faire un petit cadeau.

Micro News : Génial ! Le dernier disque de Chantal Goya ?

Docteur Amiga : Désespérant. Non, ce serait plutôt la dernière disquette de Fantastic Simulations : **Return To Earth**, basé, quoique de très loin, sur la saga des Fondations dont vous lisez l'un des

volumes.

Micro News : Et cela donne quoi ?

Docteur Amiga : Eh bien, outre le nom du héros de la dite saga - Golan Trevize -, que vous incarnez dans le soft, on ne peut pas parler de similitude profonde. Néanmoins, l'ensemble est un bon mélange de stratégie, de gestion d'un vaisseau spatial et d'habilité au tir.

Micro News : La stratégie, ça m'ennuie.

Docteur Amiga : Ça tombe très bien, parce que j'ai le même, le stratégie en moins.



Return to Earth

Micro News : Et ça s'appelle comment ?

Docteur Amiga : **Vindex Megatrainer**, c'est de Subway & Dream Team et c'est carrément superbe. Beau scrolling, effet de 3D particulièrement bien rendu, graphismes superbes, mais scénario inexistant : juste ce qu'il vous faut.



Micro News : Du shoot'em up comme je l'aime, avec un petit vaisseau maniable contre une armada d'engins hétéroclites.

Docteur Amiga : Et avec ça, je vous mets quoi ? une baffe peut-être ?

Micro News : Du sport, encore du sport...

Docteur Amiga : Oui, mais un sport de pauvres, le foot.

Micro News : Comment ça, un sport de pauvres ?

Docteur Amiga : Elémentaire voyons. Vingt deux personnes sur un terrain pour



un seul malheureux ballon, on voit tout de suite que les clubs de foot ont des petits moyens, mais passons. J'en ai deux à vous proposer et je dois avouer qu'il m'est difficile de faire un choix, tant ils ont d'atouts respectifs. Allez, j'avouerai un petit penchant pour **Kick Off** de Titus, dont la qualité de jeu est on ne peut plus proche de la réalité. Par contre, le graphisme environnant manque quelque peu de variété, mais on ne peut pas tout avoir. Le deuxième, c'est déjà presqu'un ancêtre sur C64, mais quel ancêtre, un petit chef-d'œuvre bourré de gags, j'ai nommé : **Microprose Soccer** de... - je vous le donne Emile - Microprose.

Micro News : Des gags dans une simulation sportive ?

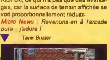
Docteur Amiga : Et pourquoi pas ? Il faut dire que les gags partent tous d'une volonté évidente de la part des programmeurs de calquer le jeu sur les différents évènements pouvant survenir durant une partie : intempéries - pluie violente, éclairs, bruit de tonnerre -, glissades infernales et pour finir, le replay, passage au ralenti des quelques secondes qui ont précédé le but.

Micro News : Et le graphisme ?

Docteur Amiga : Moyen, bien que les sprites soient un peu plus gros que sur *Kick Off*, ce qui n'a pas que des avantages, car la surface de terrain affichée se voit proportionnellement réduite.

Micro News : Revenons-en à l'arcade pure : j'adore !

Tank Buster





Docteur Amiga : Il suffit de demander. Alors, débutons par **Side Winder 2** d'Eclipse. Au niveau de l'idée, ils ne se sont pas foulés, on jurerait voir *Xenon* ou un remake bien fait. Le principal problème réside toutefois dans la difficulté excessive du jeu qui ne permet pas d'apprécier le décor très longtemps... sans rentrer dedans.

Micro News : Bon toubib peut-être, mais sûrement pas bon pilote.

Docteur Amiga : J'aimerais vous y voir, vous... Autre chose, du même genre, mais dans un char cette fois : **Night Dawn** de **Magic Bytes** - société préférée d'Eric Satyre, qui lui aussi prétend que la sienne est magique... Les graphismes sont très corrects, sans être révolutionnaires, le scrolling différentiel est aussi coulant qu'un camembert vieux de quinze jours et pourtant le tout est plutôt décevant. Même combat pour **Tank Buster** de Soft Touch. Hormis des différences d'ordre scénaristiques et graphiques, ces deux-là pourraient passer pour des frères siamois.

Micro News : Tout cela n'a rien de nouveau pour nos lecteurs... Je dirais même



plus, c'est déjà vu d'eux...

Docteur Amiga : Quel esprit d'à propos ! Justement, **Déjà Vu 2** de Icom Simulations fait son apparition sur notre machine bien-aimée. Amère déception cependant que de constater la ressemblance outrancière avec la version mechin... enfin, vous voyez de quoi je veux parler : le casé manquante de l'oncle Sam.

Micro News : Avouez qu'il était difficile de faire mieux.

Docteur Amiga : Certes, je m'incline devant la performance des graphistes qui ont réellement dû souffrir... mais n'essayez pas de me faire dire ce que je n'ai pas dit ! Toutes considérations idéologiques oubliées, le jeu est fantastique. Tous les objets, tous les personnages peuvent



être passés au crible. Une enquête à la Columbo...

Micro News : Hum, cette ambiance me fait froid dans le dos.

Docteur Amiga : Ne changez surtout rien, parce que je vais vous emmener prendre un bol d'air arctique.

Micro News : Brrrrrr !

Docteur Amiga : Mindware International, histoire de ne pas faire comme les autres, attend justement les premières vraies chaleurs pour nous présenter son **Aunt Arctic Adventure**, un jeu d'échelle hyper mignon, sur fond de glace compilée (!), qui met en scène un petit singe - dans l'arctique, fallait oser - et un pingouin si l'on joue à deux. Cette petite ballade sur la banquise amène nos petits personnages à rencontrer des rats, qui, semble-t-il, sont particulièrement virulents dans ces régions.

Micro News : Vous n'auriez rien pour me réchauffer ?

Docteur Amiga : Une entrée pour le cirque, ça vous dirait ?

Micro News : Je suis preneur.

Docteur Amiga : OK, alors en avant pour **Circus Attraction** de Golden Goblins. Entrez, entrez messieurs dames, venez sous le grand chapiteau. Admirez nos artistes : les lanceurs de couteaux, les funambules, les jongleurs, etc. Un jeu superbe et réellement attrayent.

Micro News : Moi j'aime le trempolino. Cette impression que l'on a d'échapper à la gravité, c'est grisant...

Docteur Amiga : Pas autant que peut l'être **Gravity Force** de Kingsoft, un jeu tout bête, que dis-je, éculé, mais pourtant tellement efficace. Vous pilotez un vaisseau minier dans un environnement sans gravité. Dans l'espace, aucun problème... Par contre, quand il s'agit de descendre dans les puits de mine à la recherche de caisses de minerai sans se payer les parois, c'est une autre affaire.

Micro News : Encore un truc à attraper le mal de l'air.

Docteur Amiga : P'tite nature, va ! En plus terre à terre, je peux vous proposer **Watch Out**, le premier jeu de MBC sur notre Amiga. Je ne voudrais surtout pas être méchant, mais ils auraient peut-être pu s'éviter de perdre leur temps... On ne sait pas trop si c'est une resucée de Pac-Man, ou si la babelle qui tient le rôle principal ne s'est pas échappée de Roland Garros. Pas beau, pas original, bref, une première loupée.

Micro News : C'est le seul raté de ce numéro ?

Docteur Amiga : Ce serait trop beau. Vous vous souvenez de ce logiciel qui faisait fureur au temps de grand-papa et qui s'appelait *Space Invaders* ?

Micro News : Euh, oui, pourquoi ?

Docteur Amiga : Ça m'aurait étonné, collectionneur de jeux ringards comme vous l'êtes... Eh bien, tenez-vous bien, Kingsoft, société très certainement dirigés par quelque septuagénaire arriéré, est sur le point d'en sortir l'équivalent sur Amiga... **Galaxy 89**. Sans commentaire.

Micro News : Vous allez vous faire des amis...

Docteur Amiga : Ça changera ! Dans le genre pas vraiment neuf, on peut aussi parler de **New Zealand Story** d'Ocean. Au demeurant très sympa, le concept du jeu date pourtant un peu. Et pour cause, puisqu'il s'agit de la suite de *Bobble Bubble* qui, en son temps, disons-le, avait quand même fait des ravages.

Micro News : On n'est pas des sauvages, tout de même !

Docteur Amiga : Non, mais libre à vous de devenir le **Savage** de Firebird, un héros qui oscille entre celui de *Barbarian* (Palace Software) et celui de *Beyond the Ice Palace*. Un bon jeu d'action haut en couleurs. Et puisque nous en sommes à Firebird, continuons sur notre lancée avec **Flying Shark**, jeu de stratégie et de combat aérien, issu de l'arcade de Taito. Carrément sympa !

Micro News : Il est temps de tout ranger et de partir...

Docteur Amiga : Heureusement que vous êtes là, sinon j'aurais oublié de citer **Airbone Ranger** de Microprose.

Micro News : Dites-nous vite de quoi il s'agit !

Docteur Amiga : Tout simplement d'une bonne simulation de combat à l'arme au poing, concoctée par les auteurs de *F-15 Strike Eagle* et *Gunship*. Une référence.

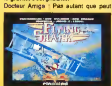
Micro News : Bon, courez vite à la salle d'embarquement, il est l'heure... D'ailleurs, j'ai bien envie de partir avec vous...

Docteur Amiga : Ah non ! Tout mais pas ça !

Micro News : Mais où allez-vous ? C'est pas par là ! Tant pis, salut et bonnes vacances !

Gravity Force

Circus Attraction



Flying Shark





CastleWarrioR
Votre Roi
a été Empoisonné !
Vous avez un jour
pour trouver l'Antidote.
DELPHINE
SOFTWARE

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Ah ces marins, tous les mêmes... beroudant sur les mere du globe. Heureusement que notre Capitaine à nous fait halte quelques fois dans la rade de Micro News, la temps de décharger son lot de nouveautés.

Capitaine Pixel : Il était un petit navire
Micro News . Tout le monde à terre mon capitaine, fini de rêvasser !
Capitaine Pixel Mousseillon, la mer est haute, accrochez-vous au bastingage ..
Micro News : Terre ! terre !
Capitaine Pixel Oui ! je vois Pas d'erreur, c'est le monde perdu.
Micro News . What ?
Capitaine Pixel **Forgotten Worlds**, if you prefer
Micro News Oh ! que c'est beau. Il faut dire que j'en avais entendu le plus grand bien par vos collegues Doc Amiga et Prof ST, mais très franchement, je ne m'attendais pas à une aussi superbe réalisation sur CPC..
Capitaine Pixel Qui peut le moins peut le plus .. Il est vrai que Capcom a reellement accompli une réussite : très bonnes animations, couleurs pétillantes à souhait, graphismes hyper soignés, bref du grand art.



Forgotten Worlds

Micro News Un grand bravo à cette entreprise
Capitaine Pixel : Ster Trek.
Micro News Quoi ?
Capitaine Pixel Entreprise, ça ne vous fait pes penser à Star Trek ?
Micro News Bof !
Capitaine Pixel : Ça me fend le Kirk... Figurez-vous que Firebird vient enfin d'adepter son célébre **Star Trek, The Rebel Universe** sur C64 Lorsqu'on connaît le jeu sur d'autres formats tels que le ST, on comprend mieux le temps nécessaire à la transcription Ceci dit, le résultat est tout ce qu'il y a de convenable Bien sûr, les graphismes et le son ont un peu souffert, mais le jeu n'a pas perdu pour autant de son intérêt originel
Micro News . Et du côté de la mission ?
Capitaine Pixel Simple comme bonjour.. L'Enterprise, en raison d'une mutinerie à l'échelle galactique, se retrouve pris à l'intérieur d'une zone dite de quarantaine d'où il lui est impossible de s'échapper Plutôt que de se tourner négligemment les pouces en attendant que ça se passe, l'équipage se fait un devoir de remettre au pas les fauteurs de troubles Et devinez qui c'est-y qui fout le m ? les Klingons, bien sûr ! Bon, je ne vais pas vous raconter toute l'histoire - après tout, le jeu est accompagne d'un manuel de 42 pages, certes écrit en petit nègre, mais fait pour ça - et je me contenterais de vous conseiller ce logiciel passionnant
Micro News Quand je serai grand, je serai commandant d'un vaisseau spatial
Capitaine Pixel : Quais, quand les **3D Pool** auront des dents
Micro News . Vous en avez d'autres comme ça ? alors gardez-les ! C'est quoi d'abord 3D Pool ?
Capitaine Pixel Un jeu de billard sur C64 et CPC, enfin si l'on peut dire parce que sincèrement, je n'ai jamais vu plus nul, tant graphiquement que du point de vue du jeu en lui même
Micro News . Et cette merveille est signée par qui ?
Capitaine Pixel : Par Firebird - encore eux - qui nous ont pourtant habitué à mieux. Cependant, d'après mon excellent confrère et néanmoins ami le Prof ST, il sembleralt que tous les défauts que je reproche à ce logiciel soient inhérents aux versions 8 bits, et seulement à celles-ci.
Micro News · Ça va faire une belle jambe aux utilisateurs de CPC et de C64
Capitaine Pixel Qui je sais, n'empêche qu'il fallait le dire Notez que côte plantage, 3D Pool n'a pas forcément la palme Tenez, **Iron Trackers** de Microids, par exemple, voilà un soft qui pourrait y prétendre parce que, quelque soit le machine, bonjour les dégats Quoique la version CPC est peut-être la mieux réussie de toutes, ce qui est sans nul doute une performance



Iron Trackers

Micro News Si je ne me trompe, il s'agit de la simulation de Quad ?
Capitaine Pixel Affirmatif, mon garçon Le problème, c'est que la simulation en question ne vole pas trés haut. Après un écran de présentation sympa, vous devez donner un visage au pilote que vous incarnez . Jusque-là, c'est plutôt bon Là ou cela devient carrément catastrophique, c'est lors du jeu proprement dit : sprite minuscule - et vu de dos, en plus, hyper difficile - des obstacles aussi imprévisibles que multiples - et pour finir, une visibilité nulle Tout un programme .
Micro News Je vous trouve bien amer
Capitaine Pixel Et pour cause, je n'aime pas dire du mal des gens que j'aime bien, mais là c'est plus fort que moi.
Micro News · Bon, passons à autre chose. .
Capitaine Pixel Avec plaisir. L'aventure moyenâgeuse, ça vous dirait ?



Micro News : Et comment !

Capitaine Pixel : Alors faisons voile vers le royaume d'Albareth où règne le roi Walwyn

Micro News : J'ai ouï dire qu'il n'était pas au mieux avec les hordes barbares du coin...

Capitaine Pixel : Pire que cela, ces derniers n'ont qu'une envie : envahir et mettre à sac le pays entier. Le logiciel qui en conte l'histoire se nomme **Times of Lore** et la réalisation est signée Origin Systems.

Micro News : Voilà de bien beaux écrans

Capitaine Pixel : Pour sûr. Malheureusement, une fois de plus la langue chère à Molière a été négligée, ce qui fait qu'à moins de maîtriser l'anglais à la perfection, le jeu perdra vite de son intérêt, même auprès des plus enthousiastes des aventuriers

Micro News : Eh, eh ! il n'y a pas de petites économies. Mais parlons plutôt d'autre chose

Capitaine Pixel : Et si on allait se faire un petit footing sur le pont, moussaillon, juste le temps de vous parler de **The Games Summer Edition** d'Epyx qui,

Skweek

enfin, déberque sur nos bons vieux CPC

Micro News : Formidable ! ils n'ont qu'une petite année de retard sur l'actualité sportive ..

Capitaine Pixel : Et alors ? Comme le disait mon aïeul Barbe-Noire : il n'y a que l'intention qui compte... et l'intention y est. Souvenez-vous de la version C64 : géniale, non ? Eh bien l'adaptation sur CPC n'a rien à lui envier, si ce n'est les graphismes qui ont un peu perdu au change. A part ça, The Games Summer Edition est le digne descendant d'une lignée déjà célèbre de simulations sportives issues de la même société : excitant, amusant - voire désopilant - et surtout terriblement bien conçu

Micro News : Tant mieux, parce que j'ai une sainte horreur des jeux qui simulent à tort..

Capitaine Pixel : Félicitation pour ce jeu



Iron Trackers

de mots de bon aloi. Avec un petit effort, vous parviendriez presque à m'étonner...

Micro News : Voilà autre chose ! Môssieur se prend pour le maître Capelo de la micro. Mettez donc cent francs dans le nourrain et je vous en sort une flopée illico.

Capitaine Pixel : Qu'est-ce à dire, mon jeune ami ? Croyez-vous avoir l'exclusivité des bons mots ? Moi même, voyez-vous, je pourrais

Micro News : Stop ! On n'est pas là pour entendre vos salades !

Capitaine Pixel : A moi Batman ! On m'agresse, on me blesse dans mon amour propre

Micro News : Mais qui ça, on ?

Capitaine Pixel : Vous, bien sûr. Mais qu'importe, Batman sera bientôt là pour venger mon honneur en vous faisant ravaler vos paroles déplacées

Micro News : Bon, euh, admettons que je n'ai rien dit et donnez-moi plutôt quelques détails sur ce nouveau Batman, s'il vous plait

Capitaine Pixel : A la bonne heure, j'accepte vos excuses. D'autant que je n'ai pas de raison d'être fier : tout ce que je peux vous dire sur ce jeu d'Ocean, c'est que sa sortie sera jumelée à celle du film, c'est-à-dire dans le courant de l'été

Micro News : C'est tout ? C'est pas Batman, c'est l'homme invisible ! Enfin, donnez-nous quand même le titre complet, ça peut servir

Capitaine Pixel : **Batman, The Caped Crusader**. Au passage, en parlant de crusader, je peux vous annoncer la sortie pour juillet de **Indiana Jones, The Last Crusade** sur C64 et CPC.

Micro News : La version arcade ou aventure ?

Capitaine Pixel : L'arcade, bien sûr, le jeu d'aventure viendra plus tard, vraisemblablement en septembre

Micro News : Et ça donne quoi ?

Capitaine Pixel : Nous pouvons nous attendre au mieux. Pour en savoir plus, je vous conseille de vous référer à l'article sur Lucas Film Games dans les news de ce même numéro

Micro News : Avant de conclure, avez-vous encore quelques petites informations de derrière les fagots ?

Capitaine Pixel : Parfaitement. Je peux par exemple vous informer de la sortie prochaine de **Bloodwych**, jeu d'aventure-rôle d'Image Works sur C64 et CPC. L'action se situe dans un grand et mystérieux château bourré de labyrinthes, de tunnels, d'habitants indésirables et de noirs secrets

Micro News : Jusque là ça va, mais quel est le but du jeu ?

Capitaine Pixel : Très simple : s'emparer

The Games

des quatre cristaux que contient le château et qui vous donneront un pouvoir absolu face aux forces du Mal

Micro News : Encore un jeu de chasseurs de fantômes !

Capitaine Pixel : Certes, mais les graphismes de bonne facture et surtout la possibilité de jouer à deux - l'écran étant alors partagé en deux parties - lui confèrent une petite longueur d'avance par rapport à ses prédécesseurs

Micro News : Allez, encore un petit effort pour plaire à nos chers lecteurs

Capitaine Pixel : C'est vraiment pour leur faire plaisir : **Skweek**, cela vous dit quelque chose ?

Micro News : Forcément, c'est le petit personnage sympa de Loriciels - avec ou sans S ? - qui devait rendre fou tout le monde

Capitaine Pixel : Exact, eh bien figurez-vous que les possesseurs de CPC ont aujourd'hui la chance de le voir apparaître sur leur écran

Micro News : Sans blague ?

Capitaine Pixel : Puisque je vous le dis. Le résultat est plutôt concluant, le personnage n'a rien perdu de son charme, bref, un super petit jeu que je vous conseille vivement si vous n'êtes pas amateur de casse-tête... Sur ce, je hisse la grand voile et en avant pour les mers du sud. Saluuut !

Micro News : Et vogue la galère... Rendez-vous au mois d'aout !

ABONDOS

Ce matin là, le Prof était plongé dans des lectures plutôt inhabituelles : une pile de livres traitant des rapports est-ouest encombrait son bureau. Etrange...

Micro News : Bonjour Professeur, vous avez l'intention de vous lancer dans la politique ou c'est pour occuper vos vacances ?

Professeur Abondos : Asseyez-vous, mon petit. C'est non pas la politique qui m'intéresse, mais la géopolitique. Page 863 du Petit Robert... si vous ne savez pas ce que ça veut dire.

Micro News : Merci du renseignement mais ça n'explique rien.

Professeur Abondos : Et bien, c'est simple. Pour gagner il faut être le meilleur, et pour être le meilleur il faut en connaître plus que les autres. Et j'ai l'intention de gagner à **Espionage**, de *Grandslam*.

Micro News : Ah mais il fallait le dire ! Le jeu est-il si passionnant ?

Professeur Abondos : Pas tant que ça, le graphisme est consternant et l'intérêt ne m'a pas paru très motivant.

Micro News : D'ailleurs le test qui en est fait en pages softs n'est pas élogieux. Alors pourquoi ces livres ?

Professeur Abondos : C'est tout simplement pour gagner à **Red Storm Rising**, qui lui est réjouissant ; la géopolitique pourrait m'être bien utile pour m'en sortir. C'est une simulation de sous-marin nucléaire aussi réaliste que bien faite. On peut dire que pour ce soft, *Microprose* a mis les petits plats dans les grands !

Micro News : La parano américaine a encore frappé !

Professeur Abondos : Il est vrai que dans le jeu l'ennemi à abattre est soviétique, mais savez-vous que c'est tiré d'un livre qui est best-seller aux USA ?

Micro News : C'est pas mieux, mais ça confirme ce que je disais.

Professeur Abondos : Passons à autre



Teenage queen

chose maintenant, bien que cela reste toujours dans le domaine des guerres et autres luttes à mort.

Micro News : Pour changer ! Vous remarquerez que dans ce genre de softs tout est prétexte à s'étriper.

Professeur Abondos : Exact. Mais c'est tellement bien de s'étriper, comme vous dites, quand le jeu est bien fait.

Micro News : Ce n'est hélas pas toujours le cas.

Professeur Abondos : **Demon's Winter** *de SSI*, est un classique jeu de rôle bien fait avec un graphisme honnête. Tout y est classique et sans originalité.

Micro News : Disons qu'il n'apporte rien de nouveau sous les cieux enchantés.

Professeur Abondos : Vous avez tout compris, bravo !

Micro News : Merci Professeur, c'est grâce à vous.

Professeur Abondos : Très marrant ! Restons dans le domaine des jeux de rôle. **Legacy of the Ancients** de *Electronic Arts* qui peut être traduit par "le legs des anciens"...

Micro News : C'est une histoire de gros sous alors !

Professeur Abondos : J'ai toujours pensé que vous étiez un être primaire.

Micro News : Frais, innocent et spontané, selon mes amis.

Professeur Abondos : Parce que vous en avez ? Bref passons, je disais donc que Legacy of the Ancients, bien que faisant appel aux mêmes ficelles que Demon's Winter, est mieux fait, le graphisme est bien travaillé et l'histoire est somme toute intéressante.

Micro News : J'ai comme l'impression que vous me préparez le terrain, Prof.

Professeur Abondos : Comment avez-vous deviné ?

Micro News : Je commence à bien vous connaître, depuis le temps.

Professeur Abondos : Et bien, je voulais tout simplement arriver à l'imposant coffret baptisé **Ultima Trilogy**, qui rassemble les trois volets de cette saga aventuro-mythologique : Ultima 1, 2 et 3 et pour deviner... 329 F seulement.

Micro News : Voilà de quoi s'éclater pour pas cher !

Professeur Abondos : Pas cher, c'est vous qui le dites. Regardez moi ça.

Micro News : Wouah, le coffret ! Ils ont fait dans le luxueux chez Origin.

Professeur Abondos : Trois cartes détaillées qui correspondent chacune à une époque, "le Livre des Origines", aussi



Teenage queen

épais que les crêpes de ma grand-mère, un guide du joueur et quatre disquettes. Que dites-vous de ça ?

Micro News : Je crois que bien des possesseurs de PC vont passer des nuits blanches.

Professeur Abondos : Je suis de votre avis. D'autant plus que le jeu est passionnant, l'histoire bien alambiquée et captivante.

Micro News : Ça ne m'étonnerait pas qu'il y ait une princesse à sauver quelque part !

Professeur Abondos : Je vous vois venir, vos vieux démons vous reprennent. Pour vous calmer voici **Teenage Queen** de *Ere Informatique*, les filles y sont belles et insolentes à souhait avec un soupçon d'espièglerie. Juste ce qu'il faut pour calmer vos ardeurs, mon pauvre ami.

Micro News : Merci de penser à mes ardeurs, Professeur, mais il faut dire que c'est un jeu de poker.

Professeur Abondos : Et pas n'importe

lequel. C'est ce que les gens de votre âge appellent le strip-poker et qui est une variante très lubrique du poker. Enfin passons et revenons à la guerre avec **Modem Wars** de *Electronic Arts*. J'ai bien aimé cette phrase de présentation, elle résume bien l'esprit du jeu : "à l'intérieur de votre ordinateur se trouve quelqu'un qui pense qu'il est plus intelligent que vous."

Micro News : Voilà de quoi motiver les troupes.

Professeur Abondos : Surtout que celles-



Savage

ci sont entièrement robotisées, donc pour les sentiments, vous repasserez.

Micro News : C'est pas dit qu'un jour nous n'y arriverons pas

Professeur Abondos : C'est possible. Mais ce n'est pas encore pour aujourd'hui, surtout avec **Savage...**

Micro News : C'est le nom du héros ?

Professeur Abondos : Affirmatif. *Firebird* taille ici dans le vif. C'est un jeu d'arcade dont l'histoire peut se résumer à une phrase : "tuez-les tous !", pour le reste pas de quartier. Et tout cela pour sauver sa bien-aimée emprisonnée par le Gardien Noir.

Micro News . En somme, dans le style machine à décerveler, c'est une réussite

Professeur Abondos : Tout à fait. Il y a des mondes ou le muscle précède la pensée et où la poudre à canon...

Micro News : ...voyage à la vitesse de la lumière.

Professeur Abondos : Et elle fait des aller-retour comme dans **The American Civil War** de *Electronic Arts*. Il s'agit d'une simulation où vous avez le redoutable privilège de disputer un champ de bataille aux célèbres généraux de l'époque : Lee et Grant.

Micro News : Quelle chance pour un fils d'ouvrier comme moi !

Professeur Abondos : Attendez ce n'est pas fini, dans **Waterloo** de *Mirrorsoft* c'est à la présence du grand corse que vous aurez droit.

Micro News : Grand ! tout est relatif.

Professeur Abondos : Je ne parle pas de la taille physique, je parle de son gabarit historique. En tout cas les deux simulations valent le coup d'être achetées, ne serait-ce que pour leur réalisme.

Micro News : ... et la présence de tant de vedettes de l'histoire.

Professeur Abondos : Dans un autre registre, vous aimez le football américain ?

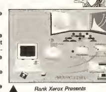
Micro News : J'apprécierais sans doute mieux si je connaissais les règles : reportez-vous à la rubrique consoles - vous y trouverez de quoi satisfaire votre curiosité - et essayez de mettre à profit ce que vous avez appris en jouant à ***John Madden Football****, de Electronic Arts, un programme intéressant.*

Professeur Abondos : Il offre plusieurs options. Vous pouvez par exemple choisir d'être l'entraineur, donc celui qui prend les décisions stratégiques, et laisser à l'ordinateur le soin de les appliquer ou tout simplement être sur le terrain et diriger les joueurs avec le joystick.

Micro News . C'est du pro ça !

Professeur Abondos : Merci pour la perche, je la prends au vol et nous passons allègrement aux softs pro avec **Hercule 2 PC** de *Magic Soft*. Ceux qui connaissent la version précédente se réjouiront, car





Rank Xerox Presents

Hercule 2 a subi quelques transformations. .

Micro News : Précisons qu'il s'agit d'un logiciel qui permet de faire des copies de sauvegarde de jeux ou d'utilitaires sur disquette ou sur disque dur.

Professeur Abondos : En un mot c'est un super copieur dont les sauvegardes ne pourront désormais être utilisées que sur l'ordinateur qui les aura réalisées.

Micro News : En clair, pirates s'abstenir.

Professeur Abondos : Exact, de plus les logiciels protégés par un "dongle" pourront être utilisés sans la présence de celui-ci sur le port série de la machine, ce qui, entre nous, simplifie singulièrement la vie des utilisateurs.

Micro News : Malgré toutes ces précautions, ça peut donner lieu à des détournements.

Professeur Abondos : C'est possible. Dites-moi, connaissez-vous la PréAO ?

Micro News : Non pas encore, mais je compte sur vous pour me l'apprendre.

Professeur Abondos : Et bien, la PréAO c'est tout simplement la Présentation Assistée par Ordinateur et le logiciel dont il est question s'appelle **Xerox Presents**. Conçu par *Xerox* pour les entreprises qui animent souvent des réunions ou des présentations, il peut piloter un rétroprojecteur, un projecteur vidéo, un magnétoscope et un vidéoprojecteur et il donne la possibilité de créer vos propres documents avec les outils intégrés : un éditeur de texte, de tableaux et graphiques, des fonctions de style, etc. Bref, un outil précieux.

Micro News : Eh bien professeur ! voilà qui finit en beauté cette présentation. On vous revoit à la rentrée ?

Professeur Abondos : Oui, après les vacances et bonjour chez vous.

Micro News : Bonnes vacances !

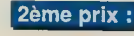
CONCOURS

KULT

Deuxième service pour le concours de l'été ! Maintenant que KULT est en vente, vous allez pouvoir découvrir les réponses. N'oubliez pas de garder les vignettes pour les renvoyer, collées sur le bon à découper qui paraîtra dans le numéro de septembre, ainsi que le bulletin de participation inclus dans le mode d'emploi du logiciel. Une question subsidiaire départagera les gagnants.

1er prix :

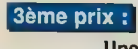
La remontée du Grand Canyon du Colorado en hélicoptère avec un séjour à Las Vegas à l'occasion de l'Electronic Computer Show, billet d'avion aller / retour compris.



2ème prix :

Un Amiga 500.

EXXOS



3ème prix :

Une peinture originale de Didier Bouchon.

4ème au 50ème prix :

Un produit EXXOS dédicacé par les auteurs.

Questions 2 et 3 :

Dans quelle salle se trouve JULDZ ?

Que dit un aspirant quand tu lui rends un objet que tu lui as précédemment volé ?






N O U V E A U
Micro NEWS
L'ABONNEMENT D'ENFER !
SEGA
Super System
CONSOLES DE JEUX
SEGA
MASTER SYSTEM
☐ Je m'abonne à MICRO NEWS pour
11 numéros et joins un chèque de 185 francs
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Ville .... Code postal ....
POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M
11 numéros 295 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

Les voies du Thomson sont impénétrables... mais pas pour tout le monde. Tenez le Major, voilà quelqu'un qui a toujours le dernier mot en ce qui concerne sa machine préférée. Et il nous le prouve !

CNDP ET ULE

Le CNDP, du moins l'ULE c'est... en tout cas son rôle est simple, comment dire... Bref, pour vous mettre au parfum, rien de tel que d'écouter la responsable de ce service, c'est elle qui en parle le mieux. Pour Mme Leprince : "Au CNDP, l'ULE est souvent perçue comme un électron libre". Ne croyez pas que sous prétexte que l'actualité thomsoniste soit calme, je vais vous faire un cours de physique. D'abord parce que des nouveautés, il y en a (enfin, tout est relatif), et ensuite, parce que, comme l'a déjà dit le célèbre penseur Alain P. : "Chacun son truc!". Ceci dit vous avez droit à une explication. Bien que très peu connu du grand public, le Centre National de Documentation Pédagogique est l'un des plus gros éditeurs français. Il édite les supports pédagogiques utilisés dans les écoles, les collèges et les lycées. Cela couvre aussi bien des livres que des films vidéo, des montage diapos et bien sûr des logiciels. Comme on est dans une grande administration, tout est hyper structuré et codé avec des sigles. Ainsi, on retrouve dans chaque académie un CRDP (Centre régional...) et dans chaque département un CDDP (Centre Départemental...), qui sont autant de voies de diffusion de l'information ministérielle vers les enseignants (110 en tout).

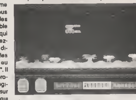


Alienator

Et si vous allez au troisième étage, 2ème porte à gauche au fond du couloir, vous vous retrouverez à l'ULE (Unité des Logiciels Educatifs), dont le responsable est cette même Mme Leprince avec qui nous parlions à l'instant. Alors, asseyez-vous et soyez sages. "Comme je le disais, avant d'être interrompue par les lecteurs, l'ULE est un peu marginale au milieu de toutes les activités du CNDP". Il faut beaucoup plus de monde pour produire des films scolaires que des logiciels. Les activités de l'ULE reposent sur neuf personnes, toutes polyvalentes, qui ont plutôt un rôle de chefs de projets que de développeurs. Tout est fait sur un étage : établissement d'un cahier des charges pédagogiques puis informatiques, développement de produits utilitaires, tests de pré-versions, duplication des disquettes, stockage de packaging et pour finir, expéditions. L'ULE serait-elle un éditeur comme les autres ? Sûrement pas ! Sa stratégie, ses buts, dépendent des décisions du Ministère, son histoire est donc, de fait, émaillée de revirements.

LOGICIELS EDUCATIFS

De 1983 à 1985, le but de l'ULE était de doter le vaste parc informatique des établissements scolaires de logiciels éducatifs correspondant aux programmes. La politique ministérielle s'est donc fixée sur des plans de production (c'était la mode des plans). Les axes de production étaient décidés par le Ministère. Les enseignants, seule ou en équipe, soumettaient des projets de logiciels. Une commission nationale jugeait les produits et le CNDP était chargé de la réalisation informatique des sélectionnés. Ainsi, pour le dernier plan 84/85, il y eut 1200 projets et 170 furent retenus. En 1986, le CNDP était prêt à sortir un catalogue de tous les logiciels ainsi réalisés, quand un changement politique intervint. M. Monory devenait ministre de l'Education nationale.


Alienator

Aussitôt, il décide que le Service public ne doit plus éditer de logiciels, mais qu'il doit inciter les éditeurs privés à le faire. Pour cela, le Ministre lance des concours de scénarios de logiciels. Le premier, en 87, est réservé aux enseignants en activité et le second, au printemps 88, est ouvert aux écoles normales et aux professeurs formateurs en informatique. Le ministère définit ses besoins et les profs planchent.

Cinquante neuf scénarios sortent primés de toute cette cogitation. Certains ont même des mentions... On n'est pas à l'Education Nationale pour rien ! Mais c'est là que les enseignants se rendent compte des difficultés de travailler avec le privé : sur ces 59 lauréats, un seul a aujourd'hui fait l'objet d'une licence mixte et une dizaine, au maximum, a débouché sur un logiciel commercialisable. Les rai-



sons de cet échec tiennent à la fois aux scénarios eux-mêmes, dont certains sont de simples idées pédagogiques impossibles à programmer, et aussi à l'attitude des éditeurs. Bien souvent, ceux-ci ont préféré faire développer le produit par son auteur, plutôt que d'investir sur ce marché.

33 000 ECOLES INFORMATISEES

En décembre 87, le premier catalogue de logiciels du CNDP sort enfin. Il regroupe toutes les productions issues des fameux plans qui se sont succédés depuis 83. Les logiciels tournent aussi bien sur compatibles PC en NANORESEAU ou postes isolés, puisque 33 000 écoles ont été équipées de TO7/70. On y trouve de quoi alimenter tous les niveaux, toutes les matières, y compris la philosophie. Parmi ces 170 logiciels, on trouve aussi des utilitaires de transfert mis au point par le CNDP. Il s'agit de pouvoir récupérer des programmes créés sur un type de machine pour les porter sur un autre type de machine, en fonction de l'évolution du parc de matériel. Aujourd'hui l'actuel ministre, M. Lionel Jospin, n'a pas encore fait connaître la direction qu'il voulait donner à sa politique en matière de nouvelles technologies.

CO-EDITION

En attendant, l'ULE poursuit la co-édition de logiciels avec les éditeurs privés. Cette méthode fonctionne depuis décembre 87 et neuf produits sont de son cru en 1988. Pour Mme Lepnnce, la co-édition est une bonne solution. Elle peut prendre plusieurs formes, depuis l'élaboration du cahier des charges jusqu'à la programmation du logiciel. La co-édition permet un partage des risques financiers et, pour l'éditeur, c'est la quasi certitude d'avoir un produit de qualité. Il n'y a pas d'éditeur

▼ *Bien lire*

privilégié pour l'ULE, simplement des gens plus ou moins spécialisés, par exemple, pour les sciences expérimentales, la société **Langage et Informatique**.
Les relations ne sont pas toujours évidentes avec les éditeurs privés qui veulent rarement sortir des versions NANORESEAU et de moins en moins de versions pour postes isolés Thomson. En 89, il y aura de nouvelles co-éditions, dont deux avec Edit Belin en mathématique et en histoire, mais aussi avec de nouveaux éditeurs attirés par cette formule. Il y aura bien sûr des versions PC, mais aussi des versions nanoréseau et Thomson. La politique éditoriale consiste plutôt à compléter les gammes là où elles sont faibles, par machine, mais aussi par matière. Ainsi, il y a un manque de produits en langue arabe et russe (avis aux amateurs).

L'ASSURANCE AU BOUT DES DOIGTS

Parmi les co-éditions "L'assurance au bout des doigts", logiciel co-édité avec le Centre de Documentation de l'Assurance, explique comment remplir un constat à l'amiable et marque la volonté d'ouverture sur l'environnement. Ce produit touche à la fois les écoles dans le cadre de l'instruction civique, la "formation professionnelle" dans la mesure où tout le monde est concerné et l'Europe, depuis que ce document est devenu standard.
La dimension de service public n'est pas oubliée pour autant, puisque l'ULE se doit de répondre aux demandes du Ministère, même s'il s'agit d'une opération "non rentable". Par contre, une diminution des budgets entraînerait sûrement le recentrage des activités éditoriales sur les produits les plus rentables. Les versions nanoréseau et Thomson disparaîtraient au profit des PC, visant un plus large public.
"Le marché du logiciel éducatif est encore fragile en France ; peut-être que le PC permettra de toucher à la fois les écoles et les particuliers dans plusieurs pays". Dès lors, les éditeurs se précipiteront sur ce créneau et une sorte d'ULE européen n'aura plus qu'à élaborer des cahiers des charges en fonction des programmes communs à la CEE... En attendant, le CNDP travaille sur de nouveaux produits sur CD-ROM et CDV en espérant qu'ils seront en accord avec la prochaine réforme.
L'informatique à l'école n'est décidément pas une histoire simple. A l'instar du marché informatique professionnel ou ludique, il manque une norme. Et surtout, il manque une politique continue. Un ministre soucieux de marquer l'histoire de son empreinte se doit de lancer "sa" réforme, "son" plan micro et si possible, s'inscrire en contradiction avec son prédécesseur. Alors que faire ? Prendre ce qui se fait de mieux dans chaque réforme et compléter le tout par une lecture assidue de Micro News, histoire de garder un oeil sur les vraies valeurs ?

BIEN LIRE A L'ECOLE

Et pourtant, il y a en 1989 des logiciels éducatifs qui sortent sans la griffe CNDP, ce qui ne les empêche pas d'être intéressants. C'est le cas de la série **Bien Lire à l'Ecole** de Cédic/Nathan. Cette série est basée sur la méthode du même nom, déjà parue en livre chez cet éditeur. Ceci dit, vous pouvez très bien vous passer du livre, d'autant plus que le ton employé est un peu... scolaire. Mais vous verrez que cela n'est pas très grave. Ce logiciel

▲ *Bien lire*

existe en deux volumes, l'un pour les CE et l'autre pour les CM.
Dans chaque volume, quatre "jeux" différents sont proposés afin d'acquérir une vitesse de lecture et enfin une meilleure compréhension. Ainsi, sur la disquette CE, en fait utilisable dès la fin du CP, on trouve : les mots témoins, mots supprimés, trouvez l'erreur et les phrases mélangées.
Le premier jeu, par exemple, consiste à lire un mot pendant quelques secondes (une ou deux), puis à le rechercher parmi un tableau de 18 mots lui ressemblant. Pour ce faire, on dispose d'un temps que l'on peut réduire ou augmenter. Pour chaque jeu, et ceci sur les deux disquettes, vous pouvez modifier le temps de lecture, le temps de réflexion et le nombre d'essais. Avant chaque jeu, il faut choisir entre sept ou huit bases de données



différentes et c'est parti pour vingt questions. Au bout du compte, vous avez droit à un bilan sous forme de graphique. C'est tout de même plus moderne que la traditionnelle note sur 20.

Dans le deuxième jeu, il y a dix phrases qui apparaissent à l'écran, puis un certain nombre de mots disparaissent et il faut les retrouver. Ces jeux, ainsi que les deux suivants qui visent plus à l'élargissement du champ de vision, permettent réellement à l'enfant de sept à huit ans qui connaît toutes les lettres, de lire plus rapidement et de façon plus globale.

Le deuxième volume pour les CM, propose lui aussi quatre jeux qui font travailler la mémoire visuelle puis l'anticipation, toujours pour lire plus vite. Le premier jeu force l'élève à élargir son champ de vision. Quarante cinq mots vont apparaître à l'écran par ligne de trois et rester affichés quelques secondes. Ensuite, l'ordinateur demande si tel ou tel mot est apparu ou non. Pas facile ! Ce deuxième volume contient un test qui permet de connaître la progression de la vitesse de lecture.

Langue Française

Le gros avantage de ces logiciels se situe dans l'accession aux fichiers. Il est en effet possible de passer en mode contrôle et, ainsi, de stocker les résultats d'un élève (sur ses quatre derniers exercices), ou d'une classe entière. Dans ce dernier cas, il y aura à la fois une moyenne individuelle et une moyenne de classe. Ces résultats sont imprimables. En cas de contrôle collectif, tous les élèves subissent le même test avec les mêmes mots et il est possible de stocker plusieurs classes sur la disquette.

Mais surtout, vous pouvez changer les textes de référence. Ceci permet notamment de travailler sur des textes vus en classe ou sur des thèmes déjà abordés. Et pour les particuliers, cela permet d'apprendre aux enfants à lire plus vite avec des phrases plus personnelles que "les enfants comparent leurs notes". Pouvoir changer tous les textes, toutes les questions, sans savoir programmer, c'est un véritable plaisir.

LANGUE FRANÇAISE

Nathan, décidément très prolifique sur Thomson, adapte une série de quatre logiciels sur nos chères machines : la série **Langue française**. Cette série couvre les chapitres fondamentaux de la classe de français entre la 6ème et la 3ème. Il est à noter que cette série, tout comme *Bien lire à l'école* comporte un manuel de 80 pages complet, qui propose à la fois les instructions officielles et des conseils d'utilisation en classe, selon l'intérêt pédagogique. En fait, chaque logiciel est composé de six parties distinctes qui correspondent aux six points principaux du programme de la classe. Ainsi en 4ème, on trouvera encore des exercices sur les sujets et compléments, mais aussi sur la construction impersonnelle. Rien n'est inventé (ce n'est pas le style de la maison), tout est tiré du programme officiel (en tout cas de la dernière réforme en vigueur). Le principe est proche de la série *Bien lire* : on peut modifier les paramètres, tels que le nombre d'essais, mais surtout, on peut modifier les phrases et textes de travail.

Langue Française

Une fois encore l'efficacité du logiciel est accrue par la personnalisation des mots utilisés. Le pédagogie n'est-elle pas l'art de faire passer un savoir ? Chaque réponse est assortie d'un commentaire expliquant la règle de grammaire appliquée à l'exemple. Après une série de questions, un bilan est dressé avec le pourcentage de réussite et une correction est proposée. Si vous prenez cette option, toutes les réponses justes apparaissent avec une couleur différente selon que vous les aviez trouvées ou non. Pour changer les questions et les mots, c'est tout aussi simple et il n'y a qu'à suivre les instructions données à l'écran. Ainsi, un acheteur astucieux pourrait très bien acquérir le logiciel pour la 6ème et introduire des exemples plus difficiles lorsque ses enfants grandiront... Néanmoins, il lui manquerait certains masques d'exercices qui, par contre, ne se transforment pas à volonté.




IL Y A UN AN LES EXPERTS DISAIENT QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE. C'ETAIT TROP GRAND, TROP COMPLIQUE. MAIS NOS PROGRAMMEURS SE REGARDERENT AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...
XYBOTS
Il est arrivé et il est sensationnel. Ce jeu est la dernière conversion de jeu de café faite par TENGEN
Rejoignez le major Rock Hardy et le capitaine Ace Gunn dans leur lutte pour la suprématie et contre l'invasion d'une armée de Xybots.
Avec un écran partagé, pour un ou deux joueurs et une seule aire de vision, vous trouverez que Xybots represente un extraordinaire défi parmi les jeux de tir
C'est de l'action non-stop durant tout le jeu
En utilisant le mode deux joueurs vous vous amuserez comme des petits fous.
Chaque joueur contrôle un personnage et grâce à l'écran partagé chacun a son terrain de jeu.
Un plan vous montrera quelle est la section pour laquelle vous vous battez et la position des Xybots qui patrouillent.
Vivez un véritable challenge avec ce jeu d'arcade
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur Atari ST
Photo d'écran sur machine de café
XYBOTS
TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.
DOMARK
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
CRETEIL CEDEX
meilleurs points de vente.

CONCOURS OCEAN / MICRO NEWS
DOUBLE DETENTE & BATMAN : THE MOVIE



Voici un concours qui permettra - si faire se peut - de mieux préparer la rentrée qui s'annonce riche en événements cinématographiques et ludiques. A numéro double, double détente... et c'est ce que nous vous souhaitons à l'occasion de ces vacances. Qu'elles ne vous empêchent pas, cependant, de répondre nombreux à ce concours, pour voir très bientôt réunis sur le petit, comme sur le grand écran, Schwarzenegger et Belushi !

1er prix :

Un magnétoscope Amstrad 6100 à lecteur de code-barres d'une valeur de 4 000 F, la cassette du film Double détente (dès disponibilité à la vente), les deux jeux Ocean : Red Heat et Batman . The Movie et l'affiche du film Double Détente ou Batman.

Du 2ème au 5ème prix :

Les deux jeux Ocean : Red Heat et Batman : The Movie et l'affiche du film Double Détente ou Batman

Du 6ème au 30ème prix :

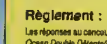
L'un des deux jeux au choix - *Red Heat* ou *Batman* - et l'affiche du film *Double Détente* ou *Batman*.

Les questions :

1 - Quel est le nom du flic soviétique dans ***Double Détente (Red Heat)*** ?
2 - Quel est son grade ?
3 - De quelle ville est originaire le flic américain ?
4 - A quelle organisation appartient-il? FBI ou CIA ?
5 - Combien de niveaux y a-t-il dans le jeu ***(Red Heat) Double Détente*** ? Lisez attentivement les news pour le savoir...
6 - A quelle catégorie appartient le jeu ***Batman, The Movie*** : arcade, aventure ou stratégie. ?
7 - Quel est le film de cette liste qui n'est pas une adaptation Ocean ? ***Platoon, Double Détente, Moonwalker, Batman, Rambo 3.***
8 - Qui tient le rôle du Joker dans le film ***Batmen*** ?

Règlement :

Les réponses au concours Ocean/Micro News devront être expédiées sur carte postale uniquement à l'adresse suivante *Micro News - Concours Ocean Double Détente/Batman 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre* et ce avant le 5 aout 1989 le cachet de la poste faisant foi. Le bulletin réponse pourra être découpé et collé ou recopié sur la carte postale. Les réponses devront y être écrites en capitales. Les résultats paraîtront dans le numéro 24 de Micro News (septembre 89)





CONCOURS OCEAN / MICRO NEWS
BULLETIN REPONSE :

1 : ....
2 : ....
3 : ....
4 : ....
5 : ....
6 : ....
7 : ....
8 : ....

Mon ordinateur est un :
....

EXP : ....
Nom : ....
Adresse : ....
....
C.P. : .... Ville : ....
Pays : ....
Age : ....

DEST :
MICRO NEWS
67, Ave du MARECHAL JOFFRE
92000 NANTERRE - FRANCE

RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER



SPÉCIAL FREEWARE !

Poursuivent inlassablement sa route à la découverte des logiciels du domaine public, le transfreeware de Micro News explore aujourd'hui l'impressionnant catalogue de Station Informatique. Tout y est : des jeux couleur ou monochromes, des utilitaires, des logiciels de musique...

LE SERVICE AVANT TOUT

Créé par un groupe de fanas des 16/32 bits, **Station Informatique** n'a cessé de progresser dans le domaine des freeware pour occuper aujourd'hui une place privilégiée et incontournable. Il faut dire que le souci du service et surtout les efforts de promotion des logiciels auprès des grand distributeurs ont fini par porter leurs fruits (un accord a été conclu avec la Fnac). La machine reine chez Station Informatique est, comme vous allez vous en rendre compte, l'Atari ST. Ceci n'empêche pas la disponibilité de beaucoup de logiciels pour l'Amiga et - surprise - l'Archimedes et le Macintosh

UTILITAIRES

Les softs sont packagés par groupes de trois disquettes avec en moyenne une dizaine de programmes à l'intérieur. Commençons donc par les utilitaires. Dans la série classique, mais très prisé pour son côté pratique, il y a **Backup** qui permet de sauvegarder le disque dur sur disquettes. Qui sait ? un scratch est si vite arrivé !

Utilitaires MS-DOS permet au ST de transmettre des données vers un PC et même de formater des disquettes au format IBM. Un super utilitaire de bureau, **Deskpac**, et la vie devient plus simple avec ses options : bloc-note, agenda, planning, calculatrice, copie de fichiers, etc. Pour ceux qui veulent faire tourner des programmes monochromes sur des moniteurs couleurs, **Monocool & Monocold** sont deux programmes qui rendent possible cette manipulation. Et si malgré tout l'écran vous paraît trop petit, **Bigscreen** vous permet de dépasser la limite des 640 x 400 en définissant un écran virtuel sans limite. **Stuffer**, un autre programme qui permet de dépasser la limite des six accessoires de bureau : trente deux sont possibles.

LOGICIELS DE GRAPHISME

En six disquettes et quelques programmes, toutes les possibilités graphiques sont abordées : monochrome avec **Public Painter**, complet et entièrement sous GEM ; un utilitaire de conversion d'images pour tous les formats et **Snapshots**, un utilitaire de capture d'images. Dans les graphismes couleur, un des meilleurs logiciel de dessin du domaine public, **Palette Master**, d'une grande simplicité d'emploi et permettant d'afficher une cinquantaine de couleurs simultanément. Dans le même style existe aussi **Images Degas et Images Spectrum** qui a le particularité d'afficher 512 couleurs simultanément.

MUSIQUE

La musique n'est pas en reste non plus avec **Midi**, un séquenceur 32 pistes sous GEM et pour moniteur monochrome ; **Le Grand Bleu** est le musique digitalisée du film du même nom avec des images en plus (pour moniteurs couleur) ; **DLX Piano** pour transformer votre ST en Steinway ; **MIDI DEMO**, dont les musiques pré-enregistrées sont prévues pour sortie MIDI (moniteurs couleur) et enfin **SOUND ST**, une démonstration des possibilités du synthétiseur interne du ST. Nous n'avons, bien entendu, pas pu vous parler de tout ce que Station Informatique offre à ces clients notamment les jeux, et il y en a. Un catalogue gratuit est disponible à **Station Informatique, 2 rue Plémontéel, 75018 Paris**, contre trois timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

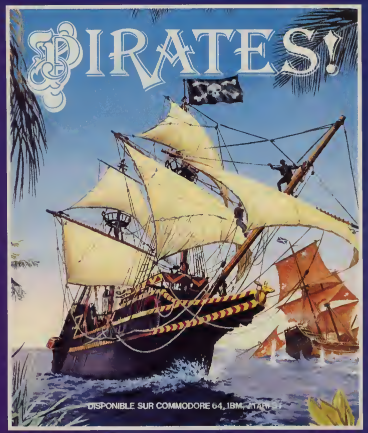
La cigogne, de passage à Anglet dans les Pyrénées-Atlantique, a eu la délicatesse de déposer un joli bébé bien joufflu qui répond au nom de **Sunrise Diffusion**. Il s'agit bien sûr d'une association loi de 1901 dont le but est de diffuser des logiciels du domaine public au prix de 20 F la disquette et dédiés exclusivement à l'Atari ST. Un catalogue est disponible sur simple demande. Longue vie au bébé et bonne chance aux parents.
Sunrise Diffusion, 13 rue de l'Union, 64600 Anglet. Tél : (16) 59.52.24.28.




ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE !
001 SLIDE SHOW 01
002 SLIDE SHOW 02
003 DEMO LE CHAT
004 JONGLEUR / KANANKHAS
005 PROBE SEQUENCE
006 DEMO VIDEOSCAPE 3D
007 DEMO RGB / FOCUS
008 CAR DEMO (1MG)
009 DEMO THE PROJECTOR
010 DEMO INTERCEPTOR
012 DEMO PING PONG
013 DEMO NEWTEK (DISK 01)
014 DEMO NEWTEK (DISK 02)
015 DEMO LE BASKETTEUR
016 DEMO WILD COPPER
017 DATA DMCS 01
018 DATA DMCS 02
019 DATA SONIX 01
020 DATA SONIX 02
021 DATA SONIX 03
022 DATA SONIX 04
023 DATA SONIX 05
024 DATA SONIX 06
025 DATA DMCS 03
026 DATA DMCS 04
027 SLIDE SHOW NASA
028 DATA DMCS 05
030 IMAGES HAM
033 NO FAST MEM BOOT
036 PORNO ANIME
038 SLIDE SAMANTHA FOX
039 SLIDE RAY TRACING
041 BODEAN S BEAUTY 01
042 BODEAN'S BEAUTY 02
046 SLIDE SHOW CHR
049 SLIDE SHOW STAR WARS
051 SLIDE FANTASY SHOW
052 CAMEL TROPHY SLIDE
053 BKDC - VOLUME 0
055 SCULPT 3D DEMOS
060 DATA SONIX 07
061 HAMSHOW 2 (X)
062 PORNO SHOW 4
063 GAG
064 MONDO ANIMATION (1MG)
073 SLIDE SHOW SCULPT 3D
074 BKDC 01 (1MG)
075 BKDC 02
076 BKDC 03 (1 5 MG)
077 SLIDE THE WARRIOR
078 DEMO SUPER SLIDE
079 ANIMATION SPACE MOVIE
080 DATA SONIX
081 A-Part DEMO
082 WALK ANIMATION
083 MUSIC INVASION 01
084 HORROR SLIDE SHOW
090 HORROR ANIMATIONS
092 SLIDE SPACE BUBBLE
093 ANIMATE 3D DEMOS
094 ROCKET RANGER SLIDE
095 CICCIOLINA SLIDE
096 DATA DMCS
098 ANIMATION ENGRENAGES
101 HORROR PICTURES SHOW 2
102 AMIGA SOUND 01
103 AMIGA SOUND 02
104 MUSIC INVASION 2
105 MUSIC PACK 1
106 ALPHA FLIGHT MUSICS
107 D O C DEMO
108 DATA SONIX 09
109 JUNGLE COMMAND MUSIC
110 MUSIQUES AMIGA
111 ALLEN HASTINGS DEMO
112 SPACE ANIMATION
113 DATA SONIX 09
114 DATA SONIX 10
115 FANTAVISION DEMO
116 EARSHMASHERS MUSICS
117 CHRIS MUSIC
118 DATA SONIX MIX
119 AMIGA INDUSTRY DEMO
120 BEDROOM OLYMPIAD
121 UTILITIES DISK COLLECTION
122 GAMES COLLECTION 1
123 ANIM' COLLECTION
124 GAMES COLLECTION 2
125 REFLEXION GAMES
126 ANTI ST DISK
127 IMAGES D UN AUTRE
128 MONDE (EN 2 DISKS)
129 MEGA OUEST DEMO
130 DEMO STAR VISION
131 DRACON S LAIR DEMO
132 SWORD OF SODAN
133 IAN & MIC DEMODISK
134 CHH ANIMATION DEMO
135 ANTI VIRUS DISK # 2
136 LIVE DEMO
137 VIRUS KILLER COLLECTION
138 ZEUS ANIMATION
139 SABRINA SHOW
140 JUKE BOX SPECIAL MIX
141 HEAVY METAL SLIDE
142 DEMO TRAMPOLINE
143 LADY BUG
144 COMIC S SLIDE
145 TRILOGY DEMODISK
146 BILLIARD DEMO
147 AMERICAN DEMO 1
148 ANIMATION VOYAGER
149 ANIMATION 3D TECSOFT
150 MUSIC EXPRESS
151 SAMANTHA VS SABRINA
152 MUSIC FRUITBASKET
153 SOUND DISK 3
154 LOONEY TUNE'S # 1
155 MUSICS MUSICS 2
156 SOUNDMACHINES COLLEC
157 SPACE BUBBLE 2
158 SPACE BUBBLE 3
159 SAMANTHA FOX 2
160 PARADISE SLIDE
161 GRAPHIX STRIP 2
162 MEGADEMO 2
163 DOC DEMO 2
164 KEFRENS DEMO 2
165 SOUND MACHINE 1
166 SPACE BUBBLE 7
167 GURU PANIC DEMO
168 FUNNY STAR DEMO
169 FASHIONATING DEMO
170 FARRAH SLIDE SHOW
171 MULTITASKING DEMO
172 COMMODORE DEMO (1)
173 COMMODORE DEMO (2)
174 PUZZLE WIZARD
175 DEMO AMIGA PUB (1)
176 DEMO AMIGA PUB (2)
177 FIRST APRIL DEMO
178 LOONEY TUNE'S # 2
179 FARRAH COSMOS SLIDE
180 PHOENIX MEGADEMO 1
181 MIPS ANIMATION
182 FARRAH PASSION # 1
183 FARRAH PASSION # 2
184 ALCATRAZ MEGADEMO 3
185 MAGICIAN 42 DEMO
186 MEGADEMO TRIANGLE
187 IMAGENETICS WALKER (1)
188 IMAGENETICS WALKER (2)
189 RAY TRACING PICTURES
190 PORNO HARD SHOW
191 SLIDE SHOW CEDRIC
192 BLUE SHOW II
193 007 ANIM'
194 SPACE BUBBLE SHOW
195 BLUE SHOW I
196 VIDEO EFFECTS 3D DEMO
197 PERSIAN GULF INFERNO
198 CRIMETOWN DEPTHS DEMO
199 MEGACOMPIL DEMO # 1
200 RAY TRACING ANIMATIONS 1
201 AMIGA MUSIQUES (SONIX)
202 BLU KOK SLIDE SHOW
203 RED KOK SLIDE SHOW
204 ALCATRAZ MEGADEMO 2
205 IT I MEGA DEMO DISK
206 CRASH DISK MEGA COMPIL
207 AMIGALORDS MEGADEMOS
208 DIGITEC MEGA COMPIL
209 HUMANOIDS DEMO
210 WALKER II DEMO (1MG)
211 PIRANHAS MEGADEMO 1
212 DIGITECH IBB MEGADEMO
213 TTF MEGA DEMO DISK
214 IPEC ELITE MEGADEMO
215 X RATED PORNO SLIDE II
216 TRILOGY MEGADEMO 2
217 FLY COLLECTION 12
218 THE HEART OF MACHINE
219 FLY COLLECTION 1
220 SCOOPEX DEMO COLLECTION
221 DESTINY DEMO COLLECTION
222 VISION FACTORY MEGADEMO
223 X RATED PORNO SLIDE I
224 CPU INTROS PACK # 1
225 SUPER MUSIC DISK COMPIL
226 QUADLITES PICTURES
227 VIAS PORNO
228 ALIVE INTROS PACK
229 MOVIE X NUMBER I
230 GBB PORNO SLIDE SHOW
231 TRIANGLE GIGA DEMODISK
232 VISION MEGADEMO DISK
233 ALCATRAZ MEGADEMO DISK
234 FREEDOM FORCE MEGADEMO
235 KEFRENS MEGADEMO 2
236 MGF TJC JOY MEGADEMODISK
237 BEASTIE BOYS MEGADEMO 2
238 YDEX DEMOS ET SLIDE
239 EPSILON MEGADEMO DISK
240 PHENOMENA MEGADISK # 4
241 MAXI PORNO ANIM' 1 (1MG)
242 MAXI PORNO ANIM' 2 (1MG)
243 MAXI PORNO ANIM' 3 (1MG)
244 SLIDE SHOW X
245 MAXI PORNO ANIM' 4 (1MG)
246 ACID HOUSE MEGAMIX
247 MAKE LOVE MUSICS
248 PAT'S DIGITAL SOUNDS # 1
249 LOONEY TUNE'S # 3
250 MEGA MUSIC DISK # 1
251 SUNRIDERS DISK 1
252 D O C DIGI DEMO II
253 JOE'S LIDE SHOW (SUPER)
254 DARRY BOOPER NEW MUSIC
255 SOUND TRACKER MUSIC S
256 DIGITAL FORCE
257 CPU MUSIC'S COMPIL'
258 JOHN MADDICK. ADV (1/3)
259 JOHN MADDICK. ADV (2/3)
260 JOHN MADDICK. ADV (3/3)
261 COOL ACTION # 2
262 THE PSYGNOSYS DEMODISK
263 PSY-SHOW
264 MUSIC CONNECTION 1
265 JUNGLE COMMAND "NON-STOP"
266 INTROS PACK # 6
267 MARK II DEMODISK # 1
268 MUZAKXS MUSIC DISK
269 CLASSIC DEMO
270 AMNESIA INTORS PACK # 5
271 DIGITAL SOUND # 2
272 MUSICS COLLECTION # 1
273 OMEGA MUSICS COMPILATION
274 CASCADE MUSICS PACK # 21
275 A F L. SOUND DIMENSION
276 CRYPTOBURNERS MUSIC-DISK
277 SUNRIDERS MUSIC DISK
278 ROUTE 66 MUSIC DISK
279 VICTORY TUNE S-SHOW (1MG)
280 HOUSE MUSIC IS MY LIFE
281 THE FIRST PURE BIT MUSIC'S
282 EXTRA SONGS DISK 4
283 ANDROMEDA MIX 4
284 MOVIE X NUMBER III
285 SCOOPEX DEMOS COLLEC' # 2
286 SLIDE EXPLORA II DEMO
287 SLIDE 90, LA REVOLUTION
288 DOLLE DEMO
289 INTROS PACK # 8
290 BEAT BOX by WAR FALCONS
291 ENERGY MUSIC DISK
292 MUSIC COMPIL RANDOM ACCESS
293 BEST OF SONIX
294 LEVEL ONE DEMODISK
295 TOPLESS GIRLS (X)
296 MARS DEMO (1MG) (Génial)
297 BUTERAPERS MUSIC DISK # 2
298 THE PIRANHAS SOUNDISK
299 SUNTRONIC DISK 4
300 CASCADE 8/5
301 SUBWAY DREAM TEAM
302 PHENOMENA MEGA DEMO
303 MUSIC COLLECTION # 2
304 17 BIT SYNTHSOUNDS # 1
305 SOUND DEMO # 1
306 BEAT MIX # 2
307 GAMES COMPILATION DISK
308 PAT'S MUSIC DEMO DISK
309 CASCADE MUSIC DISK
310 SHARE & ENJOY MEGAMUSICS
311 DEATHSTAR MEGADEMO (1/2)
312 DEATHSTAR MEGADEMO (2/2)
313 SAMANTHA FOX # 3 (1/2)
314 SAMANTHA FOX # 3 (2/2)
315 CASCADE WORLDWIDE (SUPER)
316 CPU INTROS PACK # 2
317 CPU INTROS PACK # 3
REEXPEDITION SOUS 48 HEURES...
BON DE COMMANDE EXPRESS
A retourner à : PDS FREE LINE - 7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE - TEL. : 59.59.39.65
NOM et Prénom
Adresse
Code Postal et Ville
Nombre de disquettes choisies : X 20 F = Prix des disquettes commandées F
OPTIONS : O Envoi en recommandé : 15 F ; O Catalogue détaillé sur papier : Gratuit.
Montant total : F ; Mode de règlement : O Chèque O Mandat postal
Attention, pour commander les disquettes dont les numéros suivent, il vous faudra justifier être majeur, du fait du caractère plus ou moins pornographique de celles-ci 036 - 038 - 041 042 061 - 062 - 096 - 120 - 158 - 151 - 156 - 190 - 192 - 195 - 215 - 223 - 227 - 229 - 230 - 241 - 242 243 - 244 - 245 - 284 - 295 - 313 - 314



LA VILAINE GONZESSE AUTO-STOPPEUSE
WOUAOUU! C'EST MON JOUR DE CHANCE!
MONTEZ JOLIE GONZESSE
HiHi
720TH96
ET TOi TU DESCENDS
WOUAHA HAHA LE NUL
VILAINE MÉCHANTE
iLES
ZLiKA
HEP! ON ViENT DE ME VOLER MON CAMiON!
MONTEZ
MOMAN
OH QU'iLS SONT MIGNONS. MAiS iLS NE ME RATTRAPERONS JAMAiS !!
ZLiKA
VRAAAA
LES QUESTiONS: VONT-iLS LA RATTRAPER OUi OU NON? ET POURQUOi? PUiS TROUVEZ LES 23 ANOMALiES QU'iL Y A DANS CETTE BD!
HONGA
CARALi


PIRATES!
DISPONIBLE SUR COMMODORE 64, IBM

LE COURRIER DE ROSIE ZOUNETTE

Bonjour mes chéris ! C'est désormais moi qui répondrais à votre courrier. Cette bande de bons à rien - qui ne pensent qu'à regarder sous mes jupes - a bien trop à faire et puis je suis certaine que nous allons très bien nous entendre...
Rosie

PERE JOSEPH D'EN HAUT

Fidèle lecteur depuis des lustres, je me demande pourquoi, depuis certains numéros, tu t'obstines à écrire des âneries ? Par exemple, en page 24 du dernier numéro de Micro News, un article intitulé "Dictionnaire Encyclopédique...", je lis avec stupéfaction : "Exxos en 1989 : idolâtrie, messe noire et satanisme subliminal", ou encore que le hard rock est issu de l'enfer, que "Metallica a permis au démon de s'incarner dans des milliers de jeunes Terriens". Bref, que des âneries, faut quand même faire gaffe à ne pas sombrer dans la nullité ! Quand je vois ça, je ne peux m'empêcher de m'énerver. En plus, j'écoute du hard et je ne suis pas possédé par cette musique, c'est moi qui la possède (j'ai pas mal de disques et cassettes). "Ceux qui vénèrent le démon et tout le bataclan ont le ventre plein, mais le jour où ils l'auront vide, c'est pourtant bien Dieu qu'ils iront prier".
(Joseph C. Hombour-Haut)

Joseph chéri, que vous arrive-t-il ? C'est votre crise mystique ou êtes-vous tombé dans un bénitier ? Et puis, pour un féru de hard, vous n'avez pas l'air de connaître vos classiques. Rappelez vous la chanson de Iron Maiden (je suis sûr que vous avez ce disque), "666 The Number Of The Beast", elle est magnifique. Pourtant, il y est question de messe noire, de croix plantées à l'envers, etc. Il est de notoriété publique que le hard rock n'est pas un modèle de piété. Mais ce qui me hérisse le plus le poil sur... la tête, c'est de lire des âneries (des vraies, celles-là) du style "ceux qui ont le ventre plein...". Alors là, je proteste. Dieu a inventé la religion mais certainement pas le cassoulet. D'ailleurs, ceux qui ne prient Dieu que quand ils ont le ventre vide n'ont rien compris.

PILOTE DE LIGNE

J'ai entendu parler d'une possibilité de piloter un magnétoscope à partir d'un TO7/70. De quoi s'agit-il et, étant donné le très faible prix d'un TO7/70, est-ce intéressant ?
(Mélanie G., Charbonnières)

Ouh là là ! c'est très technique ce que vous me demandez là, heureusement que j'ai compulsé beaucoup de bouquins. Bon, ben allons-y, je prends mon inspiration... Ce produit est une interface qui a été commercialisée pour la première fois en 1985 par Cestros, à Paris dans le 12ème arrondissement. Elle est construite autour d'un micro-processeur 6802 et est connectée à l'ordinateur par une prise RS-232C (donc à ajouter à l'installation). La transmission vers le magnétoscope se fait au format 8 bits de données, 2 bits de stop sans parité, à une vitesse programmable de 110 à 9500 bauds. Ceci prouve, au passage, que les extensions-communication des TO7 et TO7/70 sont parfaitement compatibles. Le protocole d'échange est contrôlé par un programme écrit en Basic ou en Pascal. Avec cette interface, votre TO7/70 peut piloter directement un magnétoscope au standard U-Matic ou VHS. Toutes les fonctions classiques sont disponibles, avec en plus la recherche d'une séquence, par transmission de l'interface à l'ordinateur d'un signal de détection du début de séquence. Seulement le problème, chère Mélanie, c'est que cette interface coûtait à l'époque 10 500 F. Alors existe-t-elle encore ?

RÉGIME POUR GROSSIR

Salut à toi, grand Micro News.
J'ai 13 ans et je suis un fan de Micro News. Je dois vous dire bravo pour votre canard, il est vraiment génial. Je l'ai connu par un copain et cela fait cinq numéros que je l'achète, je songe d'ailleurs à m'abonner. Cela serait super s'il y avait plus de dessins de Caralt et de Lerouge. Par contre, il y a quelque chose que je ne comprends pas : quand vous étiez dans les petits locaux, le journal était épais et maintenant que vous êtes dans les grands locaux, il a énormément diminué en pages. Alors retournez illico dans vos petits locaux ! Car je n'ai pas envie d'être sous-alimenté en Micro News. Continuez d'être un peu marginaux par rapport aux autres canards micro. Et n'oubliez jamais de continuer à enterrer les mauvais softs, pas de quartier !
(Gold)

Oh ! qu'il est chou de se plaindre de la maigreur de son journal préféré. C'est vrai que quand on aime les gâteaux au chocolat, on trouve qu'on en a jamais assez dans son assiette. C'est un bon signe pour nous. Et quand même y aurait-il moins de pages, bébé, ne sont-elles pas mieux ? Ça me rappelle ce que disait Greta Garbo (dans un film où elle jouait le rôle d'un cadre du Parti Communiste russe) alors qu'un protagoniste lui parlait

des purges staliniennes : "Il y aura moins de Russes mais ils seront meilleurs". Alors voilà, nous avions le choix entre la quantité mal digérée et la qualité digne de l'idée que nos lecteurs se font de nous. Franchement, notre choix fut vite fait.

LIBÉREZ LIBERT

Je vous écris pour vous avertir que : si jamais (ayant répondu au sondage) je ne gagnais pas de logiciel, je serais dans l'obligation de ne plus acheter Micro News. Malgré tout, comme je ne peux m'empêcher de le lire, je serais donc obligé de sombrer dans la délinquance en le volant. Dans cette éventualité, je vous signale que si je vais en prison, je vous dénoncerais publiquement Oni-ils Micro News en prison ? Ceci dit, je dois bien avouer que votre journal est lisible et que les dessins de Carali me lovent la tête (l'intérieur naturellement). Tant que j'y suis, je vous pose une question : n'étant pas fort du tout en programmation, pas plus en dessin, j'aurais voulu que vous m'indiquiez (Monseigneur) un logiciel de création graphique sympa et pas trop perturbant pour ma structure mentole (fragile et précaire). Merci !
(Stéphane Libert, Lesparre)

Waouh ! Enfin un homme, un vrai de vrai, qui est prêt à aller en taule pour ce qu'il aime ! Ah ! j'en suis toute chose... Sans oublier ces beaux dragons tatoués sur son bras musclé, sa cigarette collée au bec et surtout son cerveau ramolli par l'humidité des cachots. Faites attention, mon petit Stéphane, sinon les dessins de Carali n'auront plus rien à laver. Ceci dit, votre "structure mentale" ne me paraît pas encore finie, car avant de nous demander le nom d'un logiciel de création graphique, il faudrait d'abord penser à nous dire sur quelle machine vous avez l'intention de le faire fonctionner. Si si, ça peut aider ! Qu'importe, il faut savoir que pour l'Atari ST le plus utilisé est *Degas Elite* tandis que l'Amiga préfère *Deluxe Paint 3*.

PROTECTION RAPPROCHÉE

Hello Micro News, grand Dieu de l'informatique ! Moi, pauvre vermisseau de mon étot, je me permets de venir vous poser mes horribles questions pourries. Les voici : que signifie le "temps réel" (jeu en temps réel). Existe-t-il des livres qui traitent des protections (protéger, déprotéger...) et de l'Assembleur sur Amiga ? Si oui, lesquels ? Quand les programmeurs se décideront-ils à exploiter toutes les possibilités de l'Amiga ? Bon d'accord, certains jeux les exploitent, comme Dungeon Master et Rocket Ranger... mais il n'y en a pas beaucoup.
(Ralphi Ghost)

Ouh là là ! protéger et déprotéger... Ça sent le roussi de votre côté, mon cher Ralphi. Attention aux irrésistibles tentations ! En tout cas, la réponse à votre question est qu'il n'existe pas de livre traitant du sujet. En revanche, des livres sur l'Assembleur, il en existe des tas, dont les plus connus sont "Le livre du langage machine" et "La bible de l'Amiga", tous deux de l'éditeur Micro Application. Quant à votre dernière question, il faut aller du côté des programmeurs pour le savoir. Sacher aussi que le développement d'un jeu prend beaucoup de temps, qui plus est lorsqu'il s'agit d'un jeu qui exploite toute les possibilités de la machine. Patience, la micro ludique est encore jeune, son avenir est devant elle

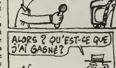
PAPIER A MUSIQUE

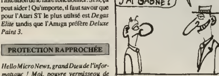
Salut à vous, je ne vous dirai pas que votre papier est pas mal. Enfin, vous devez connaître la chanson, pas la peine d'en rajouter. Cela dit, j'ai un 520 ST et je voudrais faire de la musique avec un clavier. Je voudrais savoir ce qu'il me foudrait pour faire de la bonne musique, ce que ça me coûterait et s'il faut avoir une certaine connaissance en la matière. J'espère ne pas trop vous avoir emm... avec mes exigences. Et puis, de toute façon, vous êtes là pour ça.
(Illisible)

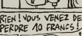
Merci pour le papier, j'en parlerai à l'imprimeur. Alors, que peut-on faire quand on a un ST et qu'on est amateur de musique (et non pas de bruits de casseroles) ? La solution qui me paraît la plus appropriée, et qui donnerait de bons résultats, est le mariage d'un ST avec un DX 7 de chez Yamaha. Comme témoins, je préconiserais un Expander MT 32 et le logiciel de musique Pro 24. Tout cela devrait, si vous savez vous y prendre, donner de belles petites notes pour la "modique" somme de 13 000 F environ. Il n'est pas obligatoire de savoir lire une partition, mais ça peut aider à comprendre pas mal de choses quand même.















DAZI-BAO

Et revoici Dazi-Bao, cette rubrique conçue spécialement pour ceux d'entre vous qui ont quelque chose à exprimer qui leur tient particulièrement à cœur. Profitez-en, c'est gratuit et bien sympa quand on en a gros sur la patate... Vous pouvez en profiter pour délirer ou être sérieux ; aujourd'hui ça déjante assez avec un texte de fiction écrit par Mister Chamelow.

Nous vous rappelons que les "dazi-bao" sont des panneaux d'affichage sur lesquels, en Chine, on peut écrire à loisir. C'est un beau principe de liberté. Malheureusement, lorsque des vieillards politicards paniquent à la pensée de perdre une parcelle de leur pouvoir, ils font tirer sur leurs compatriotes au canon et à la mitrailleuse. Cette page est dédiée aux étudiants chinois.

LA CAVERNE DE L'ONCLE SAM

Il pleuvait ce jour là, la huitième après la lune de la saison des amours des dinosaures. Geak Trah-Myell, de la tribu des Hatah-Ryans, ne le savait pas encore (d'ailleurs il ne la sut jamais), mais il allait révolutionner le monde. Il avait deux garçons, Mmu et Glu Trah-Myell, qui s'ennuyaient ferme à cause de la pluie (pas moyen d'aller jouer avec les garçons de la tribu d'en face, les Caummod-Hauryans). A l'époque les distractions étaient plutôt rares. Les pauvres petits cious ne connaissaient pas la télé ! Pas de Dorothéa, pas de Sabatier, pas de Guy Lux, pas de 5. Rien. On comprend mieux alors leur manque de culture et la petitesse de leur boîte crânienne... même Goldorak leur était inconnu ! Pour les distraire, Geak eut une idée lumineuse : il allait leur fabriquer un jouet ! Il se rua dans sa caisse à silex et en sortit tout ce qu'elle contenait. Tout d'abord, il prit un morceau d'écorce de Sah-Pain (un arbre aujourd'hui disparu) avec lequel il façonna une petite caisse. Puis il tendit dessus des feuilles transparentes de Plas-Tik (substance récoltée sur l'arbre Sup-Airmarchai). Dans cette boîte il plaça six insectes, des Sprytts. Sur le dessus, il perça quatre trous qu'il obtura avec des petites poires souples remplies d'eau. Sur le devant de sa machine il installa un Kla-Viet (une drôle de bestiole qui ramue les pattes quand on la touche), il en posa délicatement les extrémités poilues sur les poires. La machine était finie.

C'est donc empreint d'une juste fierté paternelle que Geak offrit son jouet à ses enfants. Il n'est pas nécessaire de vous préciser que leur joie fut immense. Le mode d'emploi de la machine était somme toute très rustique : il suffisait de toucher le Kla-Viet pour que ce damier presse les poires situées sous ses pattes et ainsi déclancha un jet d'eau sur les Sprytts qui s'agitaient alors dans tous les sens, pour le plus grand bonheur des enfants. En signe de joie, Geak se frappa la tête avec un énorme gourdin. Il décida de nommer sa machine Eaurdynethaur (Eau à cause de l'eau dans les poires, Rdynatheur car c'était le nom scientifique du Kla-Viet).

Cette histoire aurait pu se perdre dans la nuit des temps, si un descendant de Geak Trah-Myell - un certain Jack Tramiel - n'avait pas retrouvé les plans de la machine. Jack était fier de posséder un ancêtre ayant eu autant d'ingéniosité (c'était un événement dans la famille) et il se dit que peut-être il pourrait rééditer l'exploit. Au prix de menues adaptations, il réalisa une machine similaire à celle de son illustre parent, les modifications furent les suivantes :

- Remplacement de la caisse par une télé (ce qui permet de voir Guy Lux).
- Echange des Sprytts contre des composants électroniques (Brigitte Bardot menaçait de poser nue dans *Lui* si l'on continuait à utiliser des insectes).
- Le Kla-Viet fut remplacé par une boîte à boutons.
- Enfin, un soir de beuverie, il renomma l'Eaurdynethaur en ordinateur (hipps) .. Pour plus de sécurité il donna un deuxième nom à sa machine : ST (en souvenir de sa vieille tante, Sonia Tremial)

Voilà la vraie et authentique histoire de la naissance du ST, une relique du passé remise aux goûts du jour par l'ignoble Jack Tramiel, cet individu qui a osé se prétendre inventeur du ST alors qu'en vérité il ne s'agit que d'un pur plagiat. Croyait-il pouvoir abuser indéfiniment les masses laborieuses ? Honte à vous M. Jack Tramiel ! La vérité triomphe toujours...

Chamelow



HOPITAL SILENCE

L'ENTERPRISE : UN FLOP !

Après nous avoir conté les fabuleux succès commerciaux de machines tristement limitées, comme le ZX81 ou le Commodore Vic 20, Pépé Rétro nous rappelle ce mois-ci l'histoire du superbe flop d'un ordinateur qui avait tout pour lui... les voies de l'informatique sont impénétrables !

Micro News : Bonjour à vous Pépé !

Pépé Rétro : Salut mon gars !

Micro News : Allons, dites-nous tout de suite de quoi il retourne ce mois-ci.

Pépé Rétro : Ah, il s'agit d'une bien belle machine en vérité, un petit bijou sorti en 1984 et que je n'hésiterais pas à qualifier "d'ancêtre de l'Amiga".

Micro News : Diable, je ne vois vraiment pas quelle machine de cette époque pourrait prétendre à ce titre !

Pépé Rétro : Evidemment, inculte que vous êtes... il s'agit tout bonnement de l'**Enterprise**, aussi (mé)connu sous le nom de **Lansay**.

Micro News : L'Enterprise ? Je n'en ai jamais entendu parler, même dans mes vies précédentes.

Pépé Rétro : Très drôle ! Mais cet ordinateur, conçu par la société britannique Elan, avait de quoi faire rêver... en plus d'un design particulièrement réussi, ses capacités feraient pâlir d'envie un vulgaire Atari ST. Imaginez plutôt : un vrai clavier mécanique de 69 touches de couleurs, grises pour les caractères classiques, vertes pour les touches de contrôles et bleues pour les touches de fonctions. Un mini joystick remplaçait avec succès les touches de curseur et...

Micro News : Et ce n'est pas avec un clavier en couleur que vous m'épaterez.

Pépé Rétro : Ça va pas non ? Me couper la parole, à moi ! Vous voulez que je m'en aille ?

Micro News : Allons, excusez-moi Pépé, mais restez, je vous en prie

Pépé Rétro : Hum... bon, soit. Vous voulez être épaté, alors écoutez : on dénombrait 16 modes graphiques pour une résolution culminant à 672 x 512 points sur un moniteur vidéo ou 336 x 256 points sur un téléviseur. De plus, l'écran pouvait être découpé en plusieurs zones pour mixer différentes résolutions...

Micro News : D'accord. Mettons que je n'ai rien dit. Cela fait penser à l'Amiga, c'est certain... Mais le microprocesseur, ce n'était tout de même pas un 68000 ? Et la mémoire, c'est important ça aussi la mémoire !

Pépé Rétro : Non, ce n'était pas un 68000 car à l'époque seules trois machines - et encore - possédaient ce processeur. Le QL était équipé d'un 68008, le Lisa et le Macintosh d'un 68000. L'Enterprise, lui, avait été conçu autour d'un Z80, tout simplement, mais il ne gérait qu'une petite partie des tâches. Par exemple, alors qu'un processeur 8 bits comme le Z80 n'est censé gérer que 64 Ko de mémoire vive, cette machine acceptait jusqu'à 4 Mo de RAM !

Micro News : On a du mal à y croire. Vous me racontenez ça un premier avril, je vous ferai interner dans l'heure.

Pépé Rétro : Attendez, ça n'est pas fini !

Micro News : Quoi encore ?

Pépé Rétro : Le son, on peut en parler peut-être, non ?

Micro News : C'est ça, vous allez me dire qu'il possédait quatre voies stéréophoniques sur huits octaves et moi, je devrais vous croire.

Pépé Rétro : Vous êtes devin maintenant ? C'est exactement ça !

Micro News : Argh... Et on pouvait y brancher des lecteurs 3"5 en option, bien sûr ?

Pépé Rétro : Bien sûr, et cela vous donnait accès au CP/M ! Il était possible de se contenter des lecteurs de cassettes traditionnels, les lecteurs de disquettes étant à des prix prohibitifs en ce temps là.

Micro News : Bon, tout ça c'est très bien mais il devait bien y avoir un problème quelque part, tout de même ?

Pépé Rétro : Pas du tout. L'écran texte affichait 56 lignes de 84 caractères et était des plus lisible. Le language Basic était puissant dans les mains des bons programmeurs, tout en restant compréhensible pour les néophytes. Forth, Lisp et Assembleur étaient aussi disponibles sur cette petite merveille, bref de quoi satisfaire tout le monde.

Micro News : Je pense avoir trouvé la raison de l'échec commercial de cet Enterprise : il devait coûter une fortune.

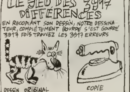
Pépé Rétro : Perdu. Environ 4000 francs pour l'unité centrale (comprenant le clavier). Phénomène rare, la prise Péritel était comprise dans le prix.

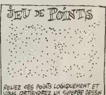
Micro News : Je ne comprends plus rien. Une machine géniale, des caractéristiques époustouflantes, un prix relativement bas... rien qui ne puisse nuire à un ordinateur en somme !

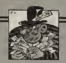
Pépé Rétro : Rien, si ce n'est la plaie de l'informatique : le retard... Attendu début 84, sa date de commercialisation s'est vue régulièrement repoussée. De plus, un changement de nom de dernière minute s'est révélé peu judicieux, compte tenu de la mentalité des Français, qui ont refusé d'acheter un ordinateur appelé Flan...

Micro News : Flan ? Wouah ah ah ah ! Mort de rire... Bon allez, sur ce bon mot, à bientôt Pépé et n'abusez pas de la gnôle.

Pépé Rétro : Tous des frappés... Salut mon gars !







LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Sympa les vacances ! Si vous faites du shopping micro cet été, n'oubliez pas vos bons Micro News ! Pour les nouveaux lecteurs, rappelons-en le principe : ces bons vous donnent droit à des remises décrites ci-après, sans aucune obligation d'aucune sorte. Il suffit de les découper et de remettre avec votre paiement le nombre exact de bons. Nos amis de province peuvent en bénéficier en les joignant à leurs commandes postales. Les bons ne doivent pas être photocopiés mais on peut utiliser ceux des anciens numéros.

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 31 août 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

Un plan tout à fait spécial pour obtenir un Amiga à moindre prix est décrit en page 23. Tout comme Carali, vous pouvez tenter votre chance à **Eden Computer** mais dépêchez-vous car Eddy (Eden's boss) ferme du 15 juillet au 31 août. Nous déclinons toute responsabilité quant aux conséquences de ce "plan" pour vous et surtout pour votre sœur, accessoire indispensable.

SPECIAL FREEWARE

WILD WEST
84760 St-Martin de la Brasque. Tél : (16) 90.77.61.36.
La société Wild West soutient le club **PicoNet** qui vous propose plus de 5000 disquettes sur PC et compatibles, Amstrad CPC et PCW. L'adhésion est gratuite, il faut envoyer une enveloppe timbrée avec vos coordonnées. Une **remise de 10%** vous sera consentie à partir d'un montant de commande de 150 F et contre un bon Micro News par tranche d'achat de 150 F (les chèques doivent être libellés à l'ordre de Wild West)

SOFTEX LOGOTHEQUE
37, rue Doudeauville. 75018 Paris.
Softex Logothèque vous enverra son catalogue sur simple demande écrite de votre part. Il s'agit uniquement d'utilitaires pour compatibles PC. Une **remise de 10%** vous sera accordée si vous joignez à votre commande deux bons Micro News.

SOLEIL INFORMATIQUE
B.P. 02. 24130 Prigonrieux.
Soleil Informatique, association à but non lucratif, accorde une **remise de 33%** aux lecteurs de Micro News sur tout son catalogue de disquettes freeware 5"1/4 pour compatibles PC. Envoyez un bon Micro News par commande de disquette à 60 F, soit un prix final de 40 F par disquette. Le catalogue est disponible contre trois timbres

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE
49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche
- **1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre.** Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S,** soit un prix de **1950 F** au lieu de 2050 F.

VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.93.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'une **demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit 89 F !
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit 175 F au lieu de 195 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche MSX2 Garyuo, soit 190 F au lieu de 210 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **Music Module** Philips NMS 1205, soit **450 F** au lieu de 490 F.

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.56.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

LTI
6, rue Médéric. 92110 Clichy. Tél. : (1) 47.31.49.38.
Une **remise de 10%** est consentie à nos lecteurs sur tout le magasin, sur place ou par correspondance (un bon Micro News par tranche d'achat de 200 F) et un catalogue est envoyé sur simple demande.

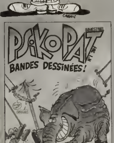
ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.96.31.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Flight Simulator 2 pour l'Atari 800 XL** (ou console XE), notice en français : **270 F** au lieu de 290 F.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **lecteur de disquettes pour l'Atari 800 XL : 740 F** au lieu de 800 F.

JSI
89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

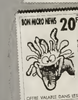


LE PSIKOPAT EST SORTI !

Carali emploie désormais une encre spéciale pour ses dessins dans Micro News : tous ceux d'entre vous qui n'ont pas encore acheté le n°1 du **Psikopat** verront tous leurs dessins caraliens se transformer en espace blanc grâce à l'encre invisible à action postérieure et vibration psikopatienne, récemment brevetée par le célèbre dessinateur. Où s'arrêtera donc le progrès ?













P.A.

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **T08D + moniteur couleur** + manettes + 20 jeux (Blood Les B-D etc) + livre Valeur 6000 F Vendu 3500 F Bon état. Fréderic Albrend. Tél . (16) 78 55 01 84

Vds **MSX 2 Sony HBF500F + Imprimante Sony PRNC41 + moniteur couleur** + lecteur K7 Philips + extension mémoire 64Ko + Games Master + 80 jeux (Uses Metal Gear, Yie-ar-Kung Fu 2, Penguin Adventure etc.) + manette Hyper Shot. Le tout 4900 F à déoattre Cherche Amiga 500 Richard Olivier Tél (1) 39 76 87 19 Après 20 h Urgent !

Vds **MSX Canon V20 + drive** 3" 1/2 + trackball Bon état 2500 F Jacques Roumeguère Tel (1) 48 42.57 44 après 18 h

Vds nombreux jeux (+ de 200) sur **Thomson T08+/T09/T08** en disks 3" 1/2 20 F l'unité David Janssen Tél (16) 65.77.38 08

Vds **MSX 1 + moniteur BM 7552 + lecteur disk FD003** + disquettes tres bon état + nombreux livres revues K7 Hervé Vanderleken Tel (1) 30 94 51 03 après 18 h

Vds **Spectrum ZX+2 + moniteur couleur** + 1 manette + manuel + programmes + 96 jeux (1942, Antriad, Spy Hunter etc) Très bon état (66) Prix 2400 F Paul Pelter Tel (16) 70 58 22 64

Vds **Atari 1040 STF + moniteur mono et couleur** + disquettes + livres + jeux originaux + joystick 7000 F MSX **Canon V20** + lecteur cartouches 900 F Alex Jow Tél (1) 43 41 22.51

Vds pour **Amiga** 500, **lecteur 53 1/4 neuf** 1300 F Extension 512Ko avec interface ON/OFF Enc Delumeau Tel (16) 68 84 92 17 après 18 h

Vds **T08D + écran couleur** 2500 F Logiciels Paragraphe Multiplan, fiches et dossiers 500 F Didier Bardet Tel (16) 55 80 19 87 après 19 h

Vds jeux originaux pour **CPC 6128** Last Duel, The Vindicator, Thunder Blade Live and Let Die, etc Prix 100 F chaque jeu Stéphane Hieulle Tél (1) 47 49 59 46

Vds **Atari 520 ST**, double face, new rom + 50 disks + souris + Free Boot + boîte de rangement + joystick 2900 F Daniel Deherme Tél (1) 46 39 21 17.

Vds **CBM 64 + 1541 + 1530** + Power cartridge + 200 disks + 20 K7 (dont originaux) soit plus de 1000 jeux géniaux Prix à débattre Franck Pagniez. Tél (16) 78 47 97 09

Vds pour **ST** 12 softs : Space Harrier, Starray, Skrull, Jeanne d'Arc, Wirlilg, Thunder Cats, Mach 3, Barbarian Prix 100 F chaque jeu Jean-Roch Meunier Tel (1) 42 68 16 82 après 20 h

Vds **console Sega** + 15 jeux (Rocky, Out Run, Miracle Warriors, etc) Rapid Fire Valeur reelle 4650 F Vendu 2350 F port compris encore sous garantie Yves Brunner Tél (16) 26 27 48 13

Vds **520 STF double face** + livres + 50 disquettes + manette Acheté en septembre 88 Prix 3900 F à débattre Tél (1) 60 06 30 56.

Vds, échange pour **T08, T09, T09+** nombreux logiciels sur disks (HMS Cobra, Androïdes, FBI Runway, Karate, Saphir, Fiches et dossiers, etc) Petits prix Antoine Ferjoux Tel (16) 41 76.82 49

Vds **C64 + 1541 + moniteur monochrome** + nombreux jeux et utilitaires + cadeaux Prix très modérés Faire offre Yannick Cointe Tél (1) 45 79 06 39 après 19 h

Vds **MSX Canon V20** + cartouches Nemesis 2, Games Master, Penguin Adventure + K7 Prix 1100 F à débattre Très bon état. Gilles Benizri Tel (1) 60 02 36 99 $

Urgent ! Vds **Canon X07 (16Ko) + extension 16Ko + imprimante graphique** + 10 K7 ou livres de logiciels. Valeur 5000 F Vendu 2400 F à débattre Philippe Bonal Tel : (1) 46 37 30 85

Vds **C64 + 1541 + écran couleur** + carte interne accélerant le drive + jeux + utilitaires + livres 2000 F Frederic Huber Tél (1) 39 60 62 10

Vds **console Sega + pistolet + moniteur couleur** + 23 jeux (R-Type, Thunder Blade, Wonder Boy, Out Run, Rocky, etc) Valeur 11 025 F Vendu 4800 F Christophe Combes. Tel (1) 45 99 15 60

Vds 25 disks 3" pour **Amstrad CPC** remplies 300 F le tout (port compris) Jean-Marc Sache Tel (16) 50 98 20 06

Vds **T08 + moniteur couleur + LEP + drive 3" 1/2 + imprimante PR612** + programmes (journaliste fiches et dossiers, Multiplan + jeux, etc) + souris Valeur 12 000 F Vendu 4500 F Patrick Vandromme Tél (1) 47 94 32 22 après 17 h

Vds **clavier Yamaha MSX SFK01 + synthétiseur de son FM Yamaha SFK01 + connecteur Yamaha UCN01** Le tout 1000 F Thierry Frey Tél (16) 28 63 63 37.

Vds **T08D + moniteur + imprimante 80 colonnes** + 2 manettes + magnéto + 20 jeux et 6 jeux éducatifs + revues et livres Valeur 10 000 F Vendu 5500 F Thomas Gérémy Tel (16) 36 59 81 29

Vds originaux pour **Amiga** Targhen 190 F Superman 160 F Roger Rabbit 160 F Operation Wolf 170 F Tiger Road 170 F Le tout 800 F Laurent Verdines Tél (16) 91 06 17 48

Vds **Amiga 500 gonfle 1 méga + moniteur couleur** + logiciels + nombreux jeux utilitaires avec boite de rangement, livres 3 joysticks 6000 F Thierry Maoe Tél (1) 39 47 96 23

Vds **T07-70 + LEP + cube Basic** 500 F Drive 70Ko 200 F K7 de jeux et cartouches logo et 2 manuels 300 F Mme Helene Sadous 34 Boulevard des Roses 69800 St Priest.

Vds **Atari 520 ST** (novembre 88) + **moniteur monochrome** + livres + magazines + jeux + PC Ditto + Free Boot. Valeur 6000 F Vendu 4000 F Ludovic Larquey Tél (16) 56 39 85 63 après 18 h 30

Vds F16 Fighter 85 F Super Tennis 100 F pour **Sega** Vds 200 disks 5" 1/4 (avec jeux pour C64) Vendues comme vierges Prix 200 F les 50 Région Paris David Leroux Tel (1) 46.31 93 70

Stop affaire ! Vds console **Sega** + 7 jeux + pistolet Light Phaser Le tout pour seulement 1300 F Olivier Armando Tel (16) 42 72 57 30

Vds **CPC 464 couleur** + DD1 + joystick + plus une centaine de jeux 4000 F à debattre Possibilité de vendre jeux séparément. Christophe Perignot. Tél (1) 64 23 22.25 de 17 à 21 h seulement.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + jeux originaux + 1 joystick + 1 boîte de rangement. Prix 2800 F à debattre Lionel Etoubleau Tél (1) 64 56 37 25

A saisir **lecteur de disquettes 3" 1/2**, double densité avec contrôleur pour tout **MSX** Réf Philips VY0010 (fabriqué au Japon) neuf, utilisé deux fois, emballage d'origine, 512Ko Prix sacrifié 700 F Mr Paleix Tel (16) 58 41 55.19

Vds jeux pour console **Sega** (Double Dragon Quartet, Lord of the Sword, etc) Prix 120 à 140 F Parfait état. Laurent Puzeaux. Tél (16) 56 98 36 27

Vds **Amstrad 6128 couleur** + 32 jeux + joystick Amstrad + revues en très bon état 3000 F Eddy Lhairaud Tel (16) 45 97 02 85 ou 45 97 33 77

Vds **PC/XT portable Goupil Club** écran LCD 640 x 200, memoire 768Ko 2 lecteurs 3" 1/2 + extension série parallele Prix 4500 F Gérald Maufroy Tel (16) 43.72 53 97

Vds softs sur **Amiga** Prix interessants Vds lecteur externe 3" 1/2 DF pour Atari ST Stephane Tél (1) 39 76 34 69

Vds **Atari 520 STDF**, new rom + souris + joystick + 20 disks + utilitaires + nombreux jeux originaux, sous garantie, SAV Fnac, l'ensemble 2700 F David Daral Tel (16) 78 42.14 83

Vds **moniteur monochrome BM7502 Philips** très peu servi, emballage d'origine parfait état 600 F à débattre Échange nombreux logiciels (jeux utilitaires, freeware, etc) sur MSX 2 Région Poitiers si possible Wesley Pougnard Tél (16) 49 01 08 01

Vds **Amiga 500 + Spirit 1M + digitaliseur + MIDI + imprimante** + logiciels + lecteur Le tout à debattre Jimmy Croze Tél (16) 66 01 64 50

Vds **Apple IIC + moniteur monochrome** + souris + jeux (Test Drive, Pirates etc) + cable péritel + manuel d'utilisation Thomas Guérin Tél (1) 47 45 64.99

Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + manuel + disks système 2500 F Vds originaux (Blood, Gunship, Wec Le Mans etc.) Prix 100 F pièce Vds 2 joysticks + doubleur 250 F Vite ! Bertrand Leleu Tel (1) 46 27 21 18

Vds **T08 + moniteur couleur + lecteur de disquettes 3" 1/2** + 5 jeux + 3 logiciels

+ une dizaine de revues sur l'ordinateur Prix 2500 F Martin Sorva Tél (1) 43 06 44 80 après 17 h 15

Vds **Atari 520 ST gonflé 1040 avec 2 lecteurs externes** + prise péritel + jeux de PAO et Robocop, etc Prix 3000 F Joseph Vèfe Tél (16) 42 09 15 43 ou laissez un message

Vds **Macintosh 512** 5000 F + lecteur double face 1600 F ou l'ensemble 6000 F + nombreux programmes Robert Suquet Tél (1) 43 99 48 61

Vds **Amiga 1000 + 1084 + lecteur externe + extension 2 méges (Golem) + imprimante** Le tout 10 000 F Daniel Sopcic Tél (1) 43 86 52 88 Région parisienne

Vds **1040 STF** + Freeboot + joystick + boites de rangement + 130 disks (jeux utilitaires) 4300 F **Moniteur couleur SC1224** 1250 F Le tout 5250 F Sous garantie David Pointu, Tél (16) 54 74 27 60

Pour **T07/8/9** manettes, jeux + Ctrl et incrustation + souris T09 Vds **PC XT portable** 4000 F Vds souris PC + cable 232 Gérald Maufroy Tél (16) 43 72.53 97

Vds **console Sega** + 3 jeux (Out Run, Hang-On, My Hero) 600 F Ainsi que Thunder Blade Super Wonder Boy, Alex Kidd 150 F pièce Dominique Brunson Tél (16) 44 58 13 96

Vds **console Sega** + Light Phaser + control stick + 23 jeux + en cadeau la manette Racemaker Valeur du tout 8000 F Vendu 3000 F ou échange contre NEC Bruce Ruelle Tél (16) 44.55 00 00

Vds **Philips 8280** (digitaliseur) neuf (11/88) sous-garantie 4700 F avec des kilos de logiciels. Vds **moniteur Philips 8832** 1800 F Vds **imprimante couleur Sony PRNC41** 450 F Vds très dizaines de K7 MSX 1 originales 15 F pièce Vds **clavier + Music module** 600 F Vds **Amiga 2000 + 1084S 2 drives 3" 1/2 internes** + Cartext + 5" 1/4 + logiciels (11/88) sous garantie 16 000 F Le tout a debattre Luc Le Huu Tél (16) 86 33.25 90

Vds **MSX 2 VG8235 + écran couleur** + nombreux jeux, toutes les nouveautés + revues MSX + joystick. Le tout en excellent état 3700 F Bruno Smerdjean Tel. (1) 60 15 73 90

Vds **520 ST + Pro 24V3 0** + jeux (12/88) sous garantie 3000 F ou échange contre un expandeur de piano ou synthé Possibilité de rallonge Jerôme Soulet. Tél (1) 60 09 48 63

Vds **T07/70 lecteur disk 320Ko**, modules (64Ko, communication vocal incrustateur), cartouches (B128 logo, Scriptor, Teletel) 2000 F Moniteur couleur fin de serie 1500 F Raphaël Berna, Tel (1) 43 72 64 64

Vds **MSX 2 Sony + imprimante NMS 1421 et EXL80 + 2ème lecteur**, 720Ko + moniteur 7552 + logiciels + souris + Track ball + docs Patrick Roidot Tél (16) 47 32 07 29

Vds ou échange pour **Thomson** Monopoly Pour **MSX** Druid, Castle Excellent et Ace of Aces Le tout + Mue gratuit ou séparément (pour MSX) Jean Michel Gally Tél (1) 34 14 69.67

Vds **Atari 1040 STF moniteur couleur** + livres techniques + joystick + tapis + souris Garantie 17 mois Prix 6000 F + 35 softs en cadeau Jean Philippe Néron Tél (1) 42.52 45 79 le soir entre 18 et 23 h

Vds **T09** (sans moniteur) + nombreux jeux + listings + docs + manette Prix sacrifie 1500 F Sébastien Chapelet. Tel (16) 21 37 93 03

Vds originaux sur **ST** Explora 2 Tiger Road, Barbarien 2, Jet Bermuda Project pour Atari ou échange contre news Cherche vies infinies sur Robocop Stéphane Frutos Tél (16) 61 21 65 18

Vds jeux sur **Thomson T08** Possède news (journaliste) Vds **console Intelevision** + 2 jeux 250 F Frédéric Serabia. 6 rue Danielle Casanova. 94700 Maisons Alfort.

Vds **TO8D** + joystick + 3 livres 1000 F Jeux disk pour T08 110 F pièce Thunder Blade pour **Sega** 150 F Vindicator, Tiger Road pour **ST** 110 F pièce. David Bonnel Tél. (16) 28.21 84 48.

Vds **Atari 520 STF** + joystick + écran couleur avec jeux utilitaires documentations, très peu servi 4000 F Pascal Dently Tél (1) 30 76 90 57 après 19 h

Vds **Atari 520 ST + lecteur SF354 + moniteur SM124** + joystick + livres + jeux Le tout en très bon état 3000 F Eric Marchand Tél (1) 48 61 82 79

Vds **console Sega + Light Phaser** + 23 jeux (Shinobi, Power Stike etc) Valeur 7000 F Vendu 4500 F Jean Sebastien Dorfiner Tél (16) 81 55 56 25

Vds **520 ST double face** + joystick + nombreux jeux 2500 F Etat neuf Guillaume Dongier Tel (1) 46 33 96 92

Vds **MSX2 Sony HBF700F** + nombreux logiciels + au choix imprimante ou lecteur K7 Prix 3000 F Karim Ceruti Tél (16) 83 75 77 55

Vds **Atari 520 STF**, octobre 88, jeux originaux + livres 3300 F à débattre Vds **MSX 1** 300 F Vds **imprimante Philips NMS 1421** 900 F + divers MSX. Philippe Peiffer. Tél (16) 44.24 03.72.

Vds **tablette Easyeur A500** de 3500 F sous garantie Vds 200 disks à débattre + boîte de rangement. Vds **laser portable Sony** 2500 F sous garantie Vds répondeur-enregistreur + intero distance 1000 F Vds **console NEC sous garantie** + 4 jeux + joystick type arcade Valeur 5000 F Vendu 3500 F Vds bureau + chaise dactylo couleur noire spécial micro 1000 F Jacques Mugnier Tel (1) 39 72 51 47 après 20 h.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms double face + **moniteur Thomson** + 10 jeux + joystick + souris + **GFA** + Degas Elite, encore sous garantie 4500 F Frédéric Veyer Tel (16) 20 47 08 87

Vds **jeux MSX** Penguin Adventure 110 F Hyper Olympic 2 105 F, Lecteur K7 VY0030 150 F Jeux K7 60 F pièce **Jeux ST** Animatic 120 F Karate 110 F Charles Leconte Tél (16) 20 08.88 48

Vds **C64 + 1541 + moniteur monochrome** + nombreux jeux et utilitaires + plein de cadeaux 2000 F Yannick Cointe Tél (1) 45 79 06 39

Vds pour **MSX**, 3 jeux + Music module + joystick 1000 F ou séparément. Vincent Demarez. Tél (1) 43 43 83 80

Vds originaux sur **Atari ST** Echange news Eric Medjkoune Tél (1) 48 55 82 39 après 18 h.

Vds **news sur C64** Prix intéressant. Patrick Coin, Tél (1) 43 30 16 66

Vds **6128 couleur** garantie 1 mois + 17 disks (R Type, Target, Robocop, Operation Wolf Barbarian 2, etc) + 50 mags sur Amstrad Vds aussi 30 mags sur Amiga Jean Christophe Lebbe Tel (16) 37 66 14 00

Vds **MSX 1 Canon V20 + lecteur K7** avec manuel et cordons + 5 Hits Konami + 2 jeux Hal + Elite Etat neuf 2000 F David Micallef Tél (16) 25 87 56 40

Vds **Atari 520 ST moniteur couleur SC1224** + joystick + tapis + housses + livre + disks Valeur 6200 F garantie jusqu'à décembre 89 Vendu 4800 F André Lagarde Tél . (1) 69 38 50 29

Vds **C64 + magnéto + moniteur monochrome** + joystick + malette transport + 60 jeux + nombreux livres + utilitaires Le tout 2500 F Guillaume Roelands Tél (1) 43 76 74.33 après 19 h.

Vds **Atari 1040 STF**, très bon état, garantie 1 an + nombreux softs + housse 3800 F **Drive Cumana 3" 1/2** 1200 F à débattre Vds originaux Xavier Paoli (1) 43 82 57 56

Vds **ordinateur Thomson T09+** unité centrale + moniteur couleur + souris + manette + une centaine de logiciels + Modem (minitel) intégré Loïc Bouveret. Tél (16) 84 60 84 06

Vds **CPC 464 couleur + DD1** + tuner TV + radio réveil + 2 manettes + boîte de rangement + disks + nombreuses K7 + revues 4900 F à debattre Stephane Galy Tél (1) 30.38 56 96 après 18 h

Vds **console Sega** très bon état + Light Phaser + 2 manettes + 8 jeux (Rambo 3, Space Harrier, OutRun, Choplifter, etc) Prix 2000 F à debattre Nathalie Chapelière Tél (1) 34 17 46 17

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250 + moniteur couleur 8801** + Music module + souris + joystick + DOS + Cheese 2 + 40 jeux + traitement de textes + Designer Le tout avec son meuble 5000 F Abdel Yahiaoui Tél (16) 26 67 70 80

Vds **HB-75F Sony**, logiciels MSX, TI-99, **C 64**, lecteur de disquettes Texas 99 + des **compact discs**. Philippe au (1) 48 08 17 25

Vds **Atari 520 STF** sous garantie + joystick + souris + 10 logiciels Cedé 3500 F Julien Monière Tél (16) 93 20 51 12

Vds **520 ST allemand + 2 lecteurs externes** (SF, DF) + livre "Bien débuter sur ST" + 1 joystick + 80 jeux + 1 boîtier de rangement disquettes Le tout très bon état 3600 F à debattre Jérôme Barnèche Tél (16) 66 21.76 89

Vds **originaux ST** (Dragon Ninja, Operation Wolf, Teenage Queen, Led Storm, The Great Giana Sisters Beal, Victory Road, Rolling Thunder) Prix 100 F pièce Daniel Deherme Tel (1) 48 39 21 17

Vds **console Sega** + Light Phaser + 7 jeux + 1 joystick. Le tout 1650 F Vente séparée possible Un jeu 150 F Console 900 F Pistolet 100 F Christophe Gasc Tél (16) 63 04 29 48 après 17 h

Vds **Atari 520 STF** + originaux (Gauntlet 2, Space Harrier, etc) 2900 F Vds **lecteur DF externe NEC** (garantie 2 ans) 900 F Le tout 3600 F Frederic De La Conception Tél (1) 62 35 42 85

Vds **MSX 2 NMS8280 + moniteur couleur** + souris + Music module + docs + nombreuses cartouches et disks + MSX-DOS + Ease + Vidéo graphics + joystick 5000 F Région Marseille si possible Sylvain Cregut Tel (16) 91 64 48 12

Vds **Amstrad CPC 6128** état neuf avec grand nombre de jeux, moniteur couleur 3000 F à débattre Jérôme Gauthey Tél : (1) 48 93 10 10 après 19 h

Vds **Amstrad CPC 464 monochrome** + adaptateur péritel + 15 jeux (Crazy Cars 2, Turbo Cup, etc) + 10 jeux K7 + livres explicatifs Prix 2500 F à débattre Fabrice Betton Tél (1) 47 57 54 69

Vds **console Sega** état neuf + 4 jeux (Hang-On, Black Belt, Pro Wrestling, Quartet) Le tout 1500 F Renaud Feuque Tél (16) 90 36 36 92.

Vds **C64 + 1541** + nombreux jeux (Blood, Soccer, Rocket Ranger, etc) + prise péritel + joystick. Laurent Bouchoucha. Tél (1) 34 84 87 37 après 18 h

Vds **520 STF double face** + 944 Turbo Cup + 10 disks 2700 F Xavier Schoettel Tél (16) 61 73 33 32.

Vds **C128 + 1571 + 1530** + 1 joystick + 300 logiciels + manuels + boîtes de rangement. Première main Le tout 3800 F Pascal Braconneau Tél (1) 84 97.53 68

Vds **Apple IIE couleur, 2 lecteurs**, softs 2500 F **Atari 520 STF** couleur + monochrome + lecteur 354 + softs 4500 F **C64** moniteur jaune lecteur K7, softs 700 F Bruno Porta. Tél (1) 39 80 66 16

Vds **C64 SX portable + écran couleur + drive 5" 1/4 interne** + 80 disks (jeux, utilitaires) + 20 disks vierges Le tout pour 3500 F Très bon état. Téléphoner en août. Vincent Le Toquin Tel (1) 42 70 25 79

Vds **MSX Sanyo PHC 28** neuf (boîte, notice) + joystick + 8 super cartouches + revues 750 F à debattre Cadeau TV noir et blanc Hervé Tel (1) 43 74 06 47.

Amiga vends et échange news Avenger BP12/1605 Chexbres Suisse

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms, lecteur DF + interrupteur + 30 disks de jeux + joystick + souris + cables + revues 5000 F à débattre Franck Attali Tel (1) 47 94 54 37 après 19 h

Vds **moniteur couleur CM14** 1200 F Achète Getty Burg sur Amiga. Youcef Harzoune Tél (1) 39 13 94 53

Vds **Sanyo MSX 64Ko + moniteur monochrome** + livre d'emploi + nombreux jeux (Nemesis 2, The Maze of Galious) Le tout à debattre Vincent Lecarpentier Tel (16) 31 64 52 83 entre 19 h et 21 h

Vds jeux sur **C64** uniquement sur disks Possède Test Drive 2, Last Duel, Dragon Ninja, etc Christian Turlan Tél (1) 43 83 60 59

Vds nouveautés sur **Atari ST** (Kult, Battle Chess, King of Chicago) Egalement sur **Amiga** Laurent Boumeddane 9, avenue de la Redoute 92600 Asnières

ECHANGES

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges de jeux, news, trucs et astuces Marc Béretti Tél (16) 95 70 34 22 entre 12 et 13 h ou 20 h

Echange super news sur **Atari ST** Sébastien Bergot. Tél (16) 21 20 58 23

Echange sur **Atari 520 ST** super news Donne une astuce pour faire un sélecteur de face contre une disquette vierge ou news Julien Onnen. Tél (1) 42.58 10 29

ST échange ou vends à bas prix nombreux softs dont Barbarian 2, Explora 2, Technocop, Falcon Frédéric Puente Tél (1) 39 65 35 95

Atari STDF avec sélecteur de face échange news, jeux et utilitaires. Cherche Spectrum 512 (50 HZ) pour télé sécam Eric Le Seout Tél (16) 31 31 62 65

Amigraphiste débutant sur cette machine cherche groupe sympa (Pau si possible) pour démos délirantes. Echange de softs Envoyez demos. Olivier Jérôme Route de Ney Usos 64110 Jurancon.

Echange 4 cartouches (liste sur demande) contre le **DMS1 de Technimusic**, idem pour **YRM-501 Yamaha** Faire offre Cherche contacts sur Yamaha SFG05 avec logiciels et sons Cherche contrôleur pour drive 360Ko VY011 Denis Andlauer Tél (16) 88 62.51 49

Echange ou vends nouveautés sur **Atari ST** (Explora 2, Iron Lord, Archipelagos) Patrick Guerchon Foyer ADEF 301, avenue de Fontainebleau 94320 Thiais.

Echange **console Sega** + 12 jeux + 2 manettes contre nombreux softs sur Amiga, unité de disquette auxiliaire 3" 1/2 ou extension memoire A501 ou vends contre 2000 F Emmanuel Blanc. Tél (1) 48 24 33.57

Echange sur **Atari 520 STF DF**, nombreux jeux et utilitaires Samuel Frechet. Tél (16) 40 ·· 16 63 après 18 h.

Echange jeux ou utilitaires **T08, T09+** sur disks 3" 1/2 Recherche doc 6809-Speedy Wonder Gilbert Boyer Tél (16) 65 42 68 11

Echange ou vends logiciels **MSX** sur K7, cartouches et disks. Vds **VG8020** + lecteur K7 + jeux Laurent Chatelain Tél (16) 70 07 00 01 après 19 h

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES,
rejoignez la meilleure équipe et participez à de très grands projets...

Nous offrons des postes évolutifs de

Programmeurs :

Assembleur Z80, 6502

Langage C

Graphistes :

Création sur micro

Aérographe

CRAZY CARS 2
• JOYSTICK D'OR CANNES 1989

TITAN
• PRIX DE LA REDACTION AMSTRAD 100 % 1989
• PRIX DE L'INNOVATION CES CHICAGO 1989 (Consumer Electronic Industry)

TITUS, une équipe d'enfer !!!



TITUS Recrutement
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

Tél. : (1) 43 32 10 92
Contact : Hervé

Echange jeux sur **Sega** pour 35 F Joël Suchet. Linexert. 70200 Lure

Amiga échange et vends news Adnen Guignard Tél (19) 024 53 15 51

Amiga 500 échange news Contacts sérieux et durables Réponse assurée Logithèque assez importante Patrick Dufraigne Tél (1) 34 12.91 42

Echange et vends jeux sur **ST** Christian Sixte Tél (16) 40 82.41 76 Echange jeux sur **CPC** Christophe Bourgeois Tel (16) 40 82 52 07 Tous deux après 18 h

Amiga 500 échange news Cherche docs Yves Meyer Tél (16) 88 85 77 99

Echange news **520 ST** (Silkworm) Lionel Klaine Tél (16) 82 34 22.62

Echange ou vends pour **MSX**, cartouches (F1 Spint, Maze of Galious, etc.) Vends moniteur monochrome, livres et matériel Gilles Hassid Tél (1) 43 48 37 69

Amigatan cherche autres dingues pour des échanges en tout genre Reponse assurée pour toute proposition EncBoez Tél (16) 27 61 53.43

Echange jeux sur **Spectrum** 48, 128Ko + 2 sur K7 Laurent Lo Schiavo Tél (16) 61 74 07 62

Echange sur **ST** jeux utiliteires et docs. Pascal Fayard Tél (16) 23 53 73 07

C64 méga-super échange pour vous tant que vous avez des softs. Possède news. Reponse assurée, même pour les débutants. Christophe Mercier Tél (16) 68 38 26 49

MSX 2 solitaire recherche contacts cools pour échanges sympas et serieux Eric Beaussart. Tel (16) 20 38 15 13

Echange news sur **520 STDF** Mathieu Firmery Tél (16) 82 88 46.06

Echange de **news** Marc Monnier Tél (16) 87 32 61 38 Jacques Tél (16) 87 52.84 52

Echange news sur **Atari ST** Sebastien Bergot. Tél (1) 20 20 59 23

520 ST gonflé échange news Cherche nombreux contacts rapides et serieux Vds originaux David Tél (16) 56 79 86 74.

Echange jeux **MSX 2** Recherche correspondants MSX 2 et aussi cartouche RS232C à bon prix Xavier Vincent. Tél (16) 62 06 45 68

Echange news sur **Amiga 500** Michel Hervé Tél (16) 98 31 00 89 le samedi après 14 h

Echange ou vends news sur **ST** Possède Battlechess, Kult, Running Man Charles Dutertre Tél (16) 99 09 07 88

Cherche **Unispec pour 520 STDF**, échange contre news ou Spectrum 512 (50 Mhz) Eric Le Saout Tél (16) 31 31 62 85

RECHERCHES

Recherche **Sony HB700** pour 1600 F. Bon etat général avec quelques disks si possible Frédéric Le Floch Le Village Houquetot. 76110 Goderville

Achete à bas prix tout micro **Sinclair ZX81, Spectrum, QL** et périphériques Faire offre Jean-Claude Camus Tél (16) 43 23 14 64

Recherche pour **M05, lecteur de disquettes 5" 1/4** 320Ko + contrôleur (CL 92 320) Faire offre Christian Rassinier Tél (16) 43 45 41 01

Cherche clavier **Atari 520 ST** à prix très très bas Vds **Atari 800 XL** 400 F Cyril Gottardini Tél (1) 69 41 28 63

Cherche sur **T08 3" 1/2**, jeux à bas prix + magnéto + Modem + joysticks Frédéric Neau Tel (1) 47 80 67 58

Cherche contacts pour **MSX** Possède un **HBF700F** Devpac 80 Ikari Warrior, Greatest Driver Abadia, Ghandara. Cyril Elkstein Tel (16) 26 09 27 47 le week end.

Recherche extension mémoire pour **MSX 2** Recherche jeux K7 48Ko maximum Recherche contacts Hervé Moreau Tél (16) 94 40 04 80

Cherche **lecteur de disks pour C128** 1541 ou 1571 et la notice de jeux ou utilitaires (Apollo 18, Virgule 64 etc) Yannick Bochet. Tél (16) 99 32 06 66

Recherche tous matériels pour **MSX 2 Sony** ou autre Faire offre Reponse assuree Pascal Becker 33, rue de la Noyers. Cidex 342 bis. 38090 Villefontaine

Recherche extension 256Ko pour **T08O** Faire offre M Dropey Tél (1) 34 19 43 53 de 21 h à 22 h 30

Recherche **lecteur de disquettes 720 Ko pour Sony 700** Prix 900 F environ Urgent. Lucien Moerman 14, boulevard Miremonte 13008 Marseille

Achète **cable d'interface HKB 30 pour unité disque Sony HBD 30W** Cherche contacts MSX 2 + X07 Bernard Baron Tél (16) 98 85 25 86

Achète pour **T08D**, jeux utilitaires, éducatifs tous niveaux Faire offre avec liste Julien Thierry 33, rue Emile Zola 94800 Villejuif

Achète F16 en cartouche pour **MSX**. Achète aussi le cable permettant de relier deux MSX ou cherche informations sur le sujet Philippe Mullot. Tel (16) 61 09 25 91

Cherche matériel pour **NEC PC Engine** Prix raisonnable Atomic Games Rumina 8 1005 Lausanne Suisse

Recherche cartouche Salamander à prix interessant sur **MSX** ou échange contre jeux Cherche contacts sur MSX 2 HBF700 Fabien Pardina. Tél (1) 90 83 19 53

Cherche **cartouche SCC** contre méga roms Echange **MSX** 1 et 2 possible Possède **HB700** Hervé Ménigot Tél (16) 20 44 82 31

Recherche **imprimante MSX + tablette graphique** Vds imprimante Epson MX 80 Yves Jacopin Tél (16) 97 24 13 21 après 19 h

Achete **drive interne** et schéma technique pour **MSX Sony HBF700F** Bon etat Gerard Flahaut. Tel (16) 21 91 97 30

CONTACTS

Extra ! **Freeware** ! VCL (Vincent Chaussende Logiciel) reçoit vos programmes créés sur T0 pour analyse et distibution Envoyez disks et K7 Retour assure avec étude, pour plus de renseignements Denis Chaussende Tel (16) 78 20 37 98

MSX 2 cherche contacts pour échange de logiciels (disks) Djamel Louergli Tél (1) 30 21 51 19 à 19 h en période scolaire

Il existe un **club ST** dont vous avez toujours rêvez ! **Ne** restez plus seul, rejoignez nous si vous adorez votre ST ! Envoyez un timbre pour recevoir notre bulletin de liaison Ba'St La Finelière Saint Coutant. 17430 Tonnay-Charente

Amiga cherche contact dans toute l'Europe pour échange de sources assembleur Franck Chariet. Tél (16) 35 59 00 56 le week-end seulement

Non ! Le **MSX** n'est pas mort ! Recherche correspondents MSX sur disks 3" 1/2 pour échange d'idées trucs, astuces, programmes. Bernard Lucas BP 90 91100 Corbeil

Amiga cherche contacts Damien Disset. Tél (16) 70 41 40 61

Club Atari "scrolling et training" cherche contacts dans la région nantaise Ambiance sympa Fabrice Foucher Tél (16) 40 65 43 06

Amiga 500 cherche contacts pour échanges en tout genre Sébastien Violet. 120, rue Sully 69006 Lyon

Amiga 500 cherche contacts pour échanger news Emmanuel Becker Tél (16) 87 76 94 83

Mega Club MSX fête son anniversaire Documentation gratuite sur simple demande Echange trucs et astuces pour les fanatiques du standard **MSX** 1 et 2 MegaClubMSX. 108 rue Marceau 59280 Armentières

Recherche **ST maniacs** sur Macon et environs pour échanges de jeux, trucs et astuces, et peut-être former un club Vincent Nicolas Tél (16) 85 38 91 22.

Vous qui possédez l'**Amiga** et qui de plus aimez les superbes demos animées et sonores, profitez de notre service Dom-pubs. FD BP 18 59115 Leers Joindre timbre

Recherche contacts sur **Amiga**. Possede Grand Monsters Slam, Fright Night, Populous Guillaume Tél (1) 30 95 44 02 Sur **ST**, contactez Laurent au 30 90 49 85

MSX exploitez votre Music module grâce à vos softs originaux sharewere Renseignement contre un timbre Patrica Auffret. 4, rue de la Charbonnière 25400 Audincourt.

Cherche serieux contacts sur **520 ST** pour échange de news et vends ordinateur Thomson + jeux + souris + manettes Jérôme Quennemet Tél (16) 97 60 80 37

AT Club c'est un nouveau club pour les debutants sur ST Tapez 3615 code Serv + AT Cherche imprimante 200 F Julien Onnen 52, rue Letort. 75018 Paris

T08-T08 cherche contacts pour documentations, échanges de logiciels éducatifs et utilitaires, jeux Alain Lemaire Tel (16) 21 07 07 71

Amiga recherche contacts sur France et étranger Possède news Laurent Maffei Tél (16) 56.56 73 10

Atarimag ! C'est un super club pour ST ! C'est un journal et un RTC ! Pour recevoir un numéro, écrivez en joignant 2 timbres à Denis Préto La Barrière 33240 St André de Cubzac

DIVERS

Nouveau serveur RTC de 20 à 24 h. Au programme Téléchargement sur Atari, des infos, des messageries, des BAL. Claude Mayer Tél (16) 83 49 35 43

Vds ampli stéréo 350 F T08D 1500 F Mémoire 64Ko pour T07-70 250 F Raphaël Berna Tel (1) 43 72.64 64

Un nouveau fanzine sur le **MSX** est sorti Il parle de MSX1 et 2 et un peu de jeu de simulation, disponible contre 5 F en pièces ou en timbres. Christophe Collot 49, avenue du General De Gaulle 77420 Champs sur Marne

Programmeur pro donne sur **ST** cours d'assembleur par correspondence Méthode simple et didactive pour debutants motivés Cedric Javault. Tel (1) 42 83 50 16

DERNIERE MINUTE VENTES

Vds **CPC6128** neuf (déc 88) + adaptateur TV + radio réveil + 1 quinzaine de disks (Rastan Saga, etc) + 1 quinzaine de revues Le tout 4200 F Patrice Bini Tel (16) 91 43 07 89

Vds **PC 1512 DD couleur + DMP 3000** + 22 jeux originaux + 2 manettes 7000 F Anthony Mathieu Tél (1) 46 54 56 20 à partir de 17 h

Vds **C64 + lecteur disks + Fload + imprimante** + nombreux programmes + stylo optique + papier listing Le tout 2500 F Tel :(1) 42.80 58 29 ou (16) 84 56 73 63.

Vds **MSX 1 48Ko ram** 350 F **Moniteur monochrome Philips** 500 F Interface imprimante neuve 160 F Jean-Christophe Meric Tel (16) 61 85 97 44

Vds **T08 + lecteur de disquettes + moniteur couleur** + boîte de rangement + manette de jeux + menuel + nombreux logiciels Le tout 3500 F Bruno Rollin Tél (16) 46 84 54 47

Affaire ! Vds **T08 parfait état** + souris + crayon optique + 70 super jeux (Space Racer, Les Passagers du Vent 1 et 2, Bob Morane, etc) A debattre Gilles Danjou Tél (16) 33 58 57 06 après 17 h

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957 Le delit de contrefaçon constitue un delit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement"



Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F**. Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractere commercial ou professionnel, prière de nous consulter

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....

INSERT COIN

ASUKA & ASUKA (Taito)

Et voici un jeu Taito en cabine verticale qui n'a inventé ni l'eau chaude ni le joystick à couper le beurre ! Rien de bien nouveau en effet sous le ciel d'**Asuka & Asuka**. Il s'agit du énième shoot'em up "galaxio-invadoresque/avion contre ennemis avec scrolling vertical". On peut jouer à deux en même temps (c'est trop, je me pâme !) et, en complétant un tableau, on entre dans une zone "quatrième dimension de l'espace" où l'on rencontre des dragons. Il est également possible d'améliorer son armement en passant sur des bonus qui vous offrent un assortiment de bombes, lasers, vitesse accélérée et autres délicatesses.

De nombreux jeux sur ordinateurs (ou même consoles !) proposent aussi bien si ce n'est mieux... alors autant rester chez soi !

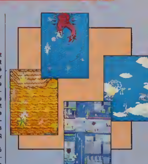


GAIN GROUND (Sega)

Vous voilà en l'an 2348 et les guerres ont disparu depuis longtemps... A tel point que le Gouvernement Fédéré, inquiété par l'apathie des Terriens, décide de créer un système de simulation guerrière, le **Gain Ground**, afin de stimuler les ardeurs combatives ! Hélas, l'affaire tourne mal car les super ordinateurs deviennent fous et prennent en otage une partie de la population. Trois des plus braves guerriers sont aussitôt désignés volontaires et - aussi sûr que deux et deux font cinq - vous en faites partie !

Ce jeu prouve donc déjà deux choses, à savoir que les ordinateurs tombent toujours autant en panne dans le futur et que ce sont toujours les mêmes qui trinquent ! Revenons à nos moutons futuristes... Vous pourrez, en début de jeu, choisir vos trois combattants parmi vingt différents guerriers, chacun utilisant une arme différente (épée, lance, mitraillette, boomerang, fusil, arc, etc.), ce qui vous forcera à adopter des stratégies variées. Vous remonterez le temps dans cinq époques différentes qui vous conduiront chez les anciens Grecs, dans l'Empire romain, ainsi que dans le futur. Chaque époque est constituée de dix niveaux de jeu, avec des scènes de bataille aussi colorées que mouvementées. Pour compléter un niveau, vous devez détruire tous les ennemis ou faire passer vos guerriers par la porte de sortie. Chaque otage que vous pourrez amener jusqu'à une porte de sortie se transformera en un guerrier supplémentaire.

Par bien des côtés, Gain Ground rappelle des jeux Konami tels que *Knightmare*, avec ses vues du dessus et son scrolling vertical. Ce jeu utilise le "System 24".



IKARI 3 (SNK) / OPERATION THUNDERBOLT (Taito)

Un seul mot d'ordre pour ces deux jeux : fight, battle, and rescue ! Deux joueurs peuvent tirer simultanément et **Ikari 3** vous propose même des poignées spéciales. **Operation Thunderbolt** est la suite d'*Operation Wolf* et vous devez, bien sûr, délivrer des otages en tirant sur tout ce qui bouge ou presque. On obtient d'ailleurs les bonus en tirant dessus : chargeurs de mitraillette, rockets ou lunette au laser pour votre bazooka (un point rouge apparaît alors sur la cible), bouteille revitalisante. Deux jeux qui pourront concourir pour le prix Nobel de la guerre...

SUPERMAN (Taito)

Mieux que Super-Dupont, revoici **Superman**, le vrai, et pour une fois le personnage est très ressemblant ! L'immonde empereur Zaas et ses cohortes de monstres veut conquérir la Terre ! Seul Superman peut le vaincre grâce à ses super pouvoirs: déplacements éclairs, vue hypercalorique, souffle supersonique, force démesurée et coups à l'avenant. Il y a cinq niveaux de jeu - New-York, San Francisco, Las Vegas, Washington, vaisseau de l'espace - avec chacun trois scènes différentes avant d'accéder au tableau suivant, sauf pour le cinquième niveau qui contient cinq scènes. Des bonus sont disponibles : le bleu augmente la jauge de vie, le jaune donne une unité de souffle supersonique (jusqu'à concurrence de dix), le rouge permet de détruire tous les ennemis présents et d'affaiblir l'empereur Zaas.

Superman peut aussi saisir des voitures ou des réservoirs d'essence pour les projeter dans les airs. Ne vous laissez pas emporter par le jeu et n'en faites pas autant avec la cabine d'arcade, le taulier ne serait pas content et vous feriez connaissance avec ses super pouvoirs : super biceps et super coups de pied au cul - authenticité garantie -

SCRAMBLE SPIRITS (Sega)

Encore un jeu Sega, beaucoup plus classique cette fois puisque **Scramble Spirit** est un très classique jeu de bombardier qui vous propose six missions et cinq niveaux supplémentaires en bonus. Ce jeu utilise le "System 24".

LE SYSTEM 24 SEGA

Le nouveau **"System 24" Sega** est constitué d'une carte-mère connectée à un lecteur de disquettes 3"1/2, le tout monté dans une cabine d'arcade avec moniteur haute résolution. Il suffit, pour changer le jeu, d'insérer une nouvelle disquette et de changer un circuit de sécurité anti-piratage. Pour la première fois, deux processeurs 6800-10 (16 bits) sont utilisés en même temps et permettent d'obtenir un très haut niveau graphique et d'animation : 2048 sprites peuvent être animés et scrollés simultanément, avec une gestion simultanée de quatre écrans (deux écrans "scrolling" et deux écrans "window"). 4352 couleurs sont affichables simultanément, sélectionnables sur une palette de 32 768, soit 32 teintes différentes par couleur primaire. Côté sonore, on est bien évidemment en technologie FM, sur huit voies, avec convertisseur digital/analogique pour les bruitages et les voix.

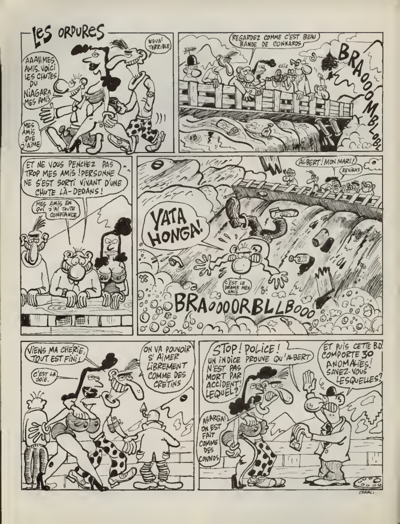


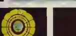
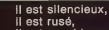
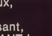
MONSTER LAIR (Sega)

Monster Lair est la version arcade de *Wonder Boy 3*, un chef-d'oeuvre pour la console Sega testé dans ce numéro. Les pointures de chez Sega ont eu l'intelligence de faire deux versions très différentes... mais tout aussi réussies l'une que l'autre ! Il fallait le faire... Les graphismes de la version arcade sont somptueux, le plaisir de jouer intense et en plus l'humour est au rendez-vous !

Deux joyeux caractères, Leo et Papillo (Leo est une fille), décident de reprendre la flamme de Book, qui avait jadis défendu Monster-Land. En détruisant les ennemis, les deux personnages acquièrent des armes et des pouvoirs qui, parfois, ne durent que dix secondes : Leo brandit un spectre qui peut ainsi lancer des spirales, des anneaux ou des rayons mortels, tandis que Papillo a une épée dont jaillissent des missiles, des boules ou des spirales de feu. Lorsqu'un personnage est atteint par une bombe ennemie, la barre de vitalité décroît de deux degrés, mais on peut la faire remonter en attrapant de la nourriture. Il y a quatorze niveaux en tout et, à chaque fin de parcours, un monstre particulièrement soigné vous attend : python géant, gorille de glace, vampire, etc.

Ce jeu d'arcade-aventure peut, bien sûr, se jouer à deux simultanément. C'est une grande réussite Sega - une fois de plus - et on ne peut qu'applaudir le fait que la version arcade soit si différente de la version console : vous trouverez autant de plaisir à l'une que l'autre, la version arcade étant évidemment plus sophistiquée. Sega précise que ce jeu utilise le "System 16A". Nous ne savons pas en quoi c'est différent du "System 24", mais ça a l'air vachement bien...


LES ORDURES
AAAHMES AMIS. VOICI LES CHUTES DU NIAGARA MES AMIS
WOUA! TERRIBLE
MES AMIS QUE J'AIME
REGARDEZ COMME C'EST BEAU BANDE DE CONNARDS
clic
BRAOOOMBLOBL
ET NE VOUS PENCHEZ PAS TROP MES AMIS! PERSONNE NE S'EST SORTI VIVANT D'UNE CHUTE LÀ-DEDANS!
MES AMIS EN QUI J'AI TOUTE CONFIANCE.
ALBERT! MON MARI!
REVIENS
YATA HONGA!
C'EST LE DRAME MES AMIS
BRAOOOORBLLBOOO
VIENS MA CHÉRIE, TOUT EST FINI!
C'EST LA JOIE.
ON VA POUVOIR S'AIMER LIBREMENT COMME DES CRÉTINS
STOP! POLICE! UN INDICE PROUVE QU'ALBERT N'EST PAS MORT PAR ACCIDENT! LEQUEL?
ET PUIS CETTE B.D. COMPORTE 30 ANOMALIES! SAVEZ-VOUS LESQUELLES?
AHARGA! ON EST FAIT COMME DES CONNOS
CARALI

Amiga Screen Shown






il est silencieux,
il est rusé,
il est envahissant,
il est ...MECHANT !
WICKED





LE CES DE CHICAGO

(Suite)

la console Atari, baptisée **PCES (Portable Colour Entertainment System)** ! La photo est un peu trouble mais elle est là et bien là ! C'est une petite console portable avec un véritable écran couleur de neuf centimètres de diamètre et un haut-parleur incorporé. Le microprocesseur est un 6502C, 16 couleurs sont affichables simultanément sur une palette de 4 096 couleurs disponibles et le poids de l'engin est d'environ une livre. Elle sera vendue (en principe en septembre aux USA) avec le jeu *California Games* pour 139 dollars (environ 900 F). Ce n'est pas un hasard si le jeu fourni avec la console est un jeu Epyx puisque le PCES était à l'origine un produit développé par cette société. Epyx a recherché un partenaire capable de lui apporter son expérience dans l'industrialisation et la commercialisation du produit. Atari aurait pris des parts chez Epyx qui toucherait, de son côté, des royalties sur la console. Les titres des prochains jeux disponibles (à des prix variant de 40 à 60 dollars) sont bien évidemment des jeux Epyx : *The Gates of Xendocon, Blue Lightning, Impossible Mission, Time Quest, Monster Demolition*. Des jeux développés par d'autres éditeurs devraient être disponibles ultérieurement. Les cartouches auront une capacité maximale théorique de 2 méga-octets !

La console Atari pourrait être disponible en Angleterre pour Noël en petites quantités, pour environ 1300 F.

FRENCHIES IN CHICAGO

Les éditeurs français étaient présents à Chicago. Titus et **Ubi Soft** avaient chacun un stand et Ubi présentait un jeu de tennis inédit. Deux sociétés françaises ont reçu un "CES Award", sorte d'oscar de l'innovation : **Titus** (qui réalise 60% de son chiffre d'affaires à l'exportation) pour son logiciel *Titan* et **Microïds** pour *Downhill Challenge* (la version américaine de *Super Ski*). **Loriciel, Microïds et Infogrames** n'avaient pas de stand mais ils avaient l'air de faire des tas d'affaires en dollars, étant donné la place qu'ils occupaient au bar et les cancettes vides...

TETRIS

MicroProse dévoilait son prochain jeu de tank en 3D ainsi qu'un jeu de rôle-aventure se déroulant dans le Japon ancien : une belle ambiance dans un superbe stand où la moquette arrivait jusqu'aux mollets... pas intérêt à y perdre sa chaussure !

Une autre star du Show était **Tetris**, le célèbre jeu russe, qui était présent sur les stands Nintendo, Tengen et Spectrum Holobytes. Ce logiciel est actuellement l'enjeu d'une bataille juridique sur les droits d'adaptation sur console entre Tengen (une filiale d'Atari Games) et Nintendo, avec au centre la société anglaise Mirrorsoft.

On notera pour conclure que presque tous les éditeurs étaient présents à Chicago, alors que l'industrie américaine du logiciel de loisir a fait une très mauvaise année... Le signe d'un renouveau pour la rentrée ?

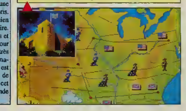


TINTIN MARCHE ENFIN SUR LA LUNE !

Ça y est, Tintin et ses amis viennent de marcher sur la Lune et vont atterrir très prochainement sur vos micros favoris. Vous allez pouvoir retrouver le célèbre reporter et son chien Milou aux prises avec les mystères de l'apesanteur lunaire. Saurez-vous naviguer au milieu d'une pluie d'astéroïdes et déjouer les plans du dangereux Jorgen, prêt à tout pour saboter votre fusée ? Le premier contact avec ce jeu est très agréable. Les graphismes sont réalistes, les scènes d'animation ressemblent à un vrai dessin animé (le décollage est super). Après avoir, par souci de perfection, retardé de plusieurs semaines la sortie de ce soft (bravo Infogrames), cet éditeur a parfaitement réussi à mettre sur orbite une grande star de la BD. Bon vol Tintin !

LES TUNIQUES BLEUES PASSENT A L'ATTAQUE !

Infogrames persiste et signe une nouvelle adaptation BD tirée de la collection Spirou. Après *Bobo*, c'est au tour de la célèbre bande dessinée de Lambil et Cauvin : "Les Tuniques Bleues" de se lancer dans la bataille micro. Ce jeu vous transporte en pleine guerre de sécession entre Américains du Sud et du Nord. Il allie tactique et stratégie, vous devrez choisir votre camp et diriger votre armée à travers les Etats-Unis. De nombreuses options et toute une série de contrantes viennent pimenter les combats. Un wargame au goût d'arcade ou un jeu d'arcade au... **North and South** sortira fin juillet sur Atari et Amiga.




DOUBLE
DETENTE
Les puissances Soviétiques et
caines se sont associées
traquer un trafiquant de
Soviétique. Les deux
chargés de l'enquête,
de Chicago
raisons pour
et vont affronter
RED
HEAT
AMSTRAD
ocean